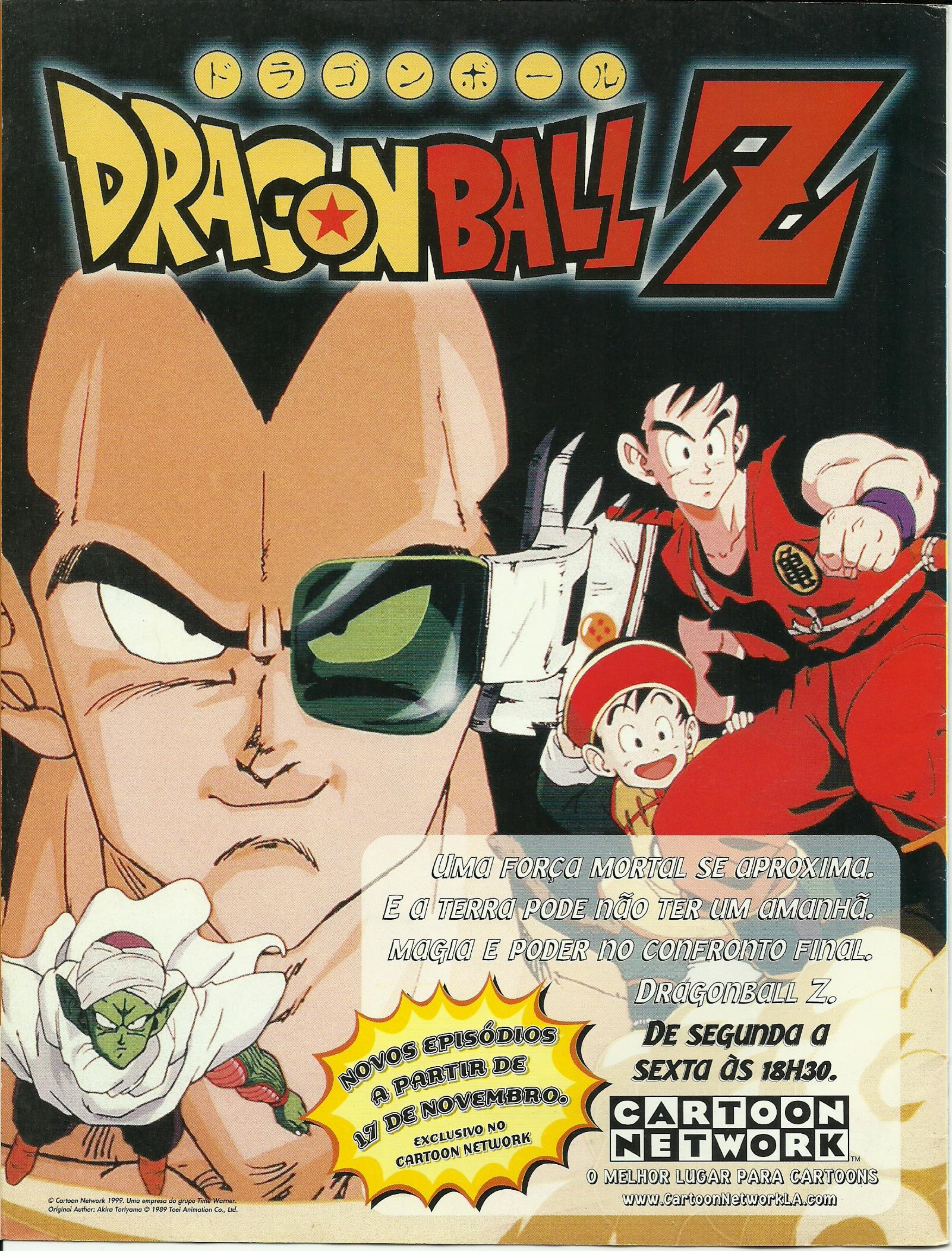

pokémon amarelo: todos os segredos
+ MEGAPROMOÇÃO: GANHE N64 E CARTUCHOS DONKEY KONG 64!!
Nintendo®
WORLD
NINTENDO64
CONRAD EDITORA
RESIDENT EVIL 2
OS ZUMBIS CHEGARAM AO NINTENDO 64!
ELE ESTÁ ENTRE NÓS!
DONKEY KONG® 64™
SHADOW MAN
JET FORCE GEMINI
ARMY MEN
WINBACK
Nº 15
ISSN 1516-1892
R$ 4,90
Oficial Nintendo Selo de Qualidade
9 771516 189008 00015


ドラゴンボール
DRAGON BALL Z
Uma força mortal se aproxima.
E a terra pode não ter um amanhã.
Magia e poder no confronto final.
Dragonball Z.
De segunda a sexta às 18H30.
Novos episódios a partir de 17 de novembro.
Exclusivo no Cartoon Network
CARTOON NETWORK™
O MELHOR LUGAR PARA CARTOONS
www.CartoonNetworkLA.com
© Cartoon Network 1999. Uma empresa do grupo Time Warner.
Original Author: Akira Toriyama © 1989 Toei Animation Co., Ltd.

EDITORIAL

Não é todo dia que os amantes dos videogames têm a oportunidade de jogar um clássico como Donkey Kong 64. O personagem já tem uma longa história na Nintendo e é um dos personagens mais conhecidos do mundo, o que torna obrigatória sua presença num cartucho de Nintendo 64.

O primeiro contato que tive com o gorilão foi no Super NES com Donkey Kong Country com aquele visual que deixava todo mundo bestificado. Coloquei as mãos no Donkey Kong 64 na E3 (maior feira de videogame do Ocidente) e deu um trabalhão: o cartucho era uma das grandes atrações do evento, tinha um estande gigantesco que chamava a atenção e isso fez com que a fila ficasse enorme. Tudo bem, esperei minha vez pacientemente porque afinal de contas estava lá para conhecer o que o jogo tinha para mostrar. À primeira vista – e quando você puder comprovar também – lembra um pouco Banjo-Kazooie (o jogo do gorila também é da Rare), mas esta impressão fica pra trás rapidamente. Há uma certa semelhança sim, mas loguinho dá para perceber que Donkey Kong 64 vai muito além do que todos podem imaginar. Há excelentes gráficos, minigames, vários personagens diferentes para jogar e desafios inéditos. Quer dizer, não é um jogo comum, e sim um acontecimento no universo dos videogames e é mais um daqueles trunfos que a Nintendo sempre tira da manga. Isso já aconteceu com Mario 64, GoldeEye 007 e The Legend of Zelda: Ocarina of Time. E pode apostar que vai continuar acontecendo.

Por outro lado temos também Resident Evil 2. Eu esperei muito por este lançamento e acho que com você não é diferente. São 512 Megabits de memória, ou seja, é o maior game já lançado para o Nintendo 64 e vem com tudo o que os fãs podem esperar: animações totalmente geradas por computador, zumbis sanguinários, dois heróis e um final inteiramente aterrador.

E o que mais tem a Nintendo World? Uma enxurrada de lançamentos com Road Rash, Destruction Derby 64, Goemon, Army Men (um game bem simpático), Winback, a primeira parte do detonado de Jet Force Gemini e tudo o que você precisa saber sobre Pokémon Amarelo para Game Boy. Quer dizer, a edição está recheada com tudo o que um leitor sedento por informações pode querer e a gente está aqui para isso mesmo: acabar com a sua sede e oferecer muito mais. Mas agora vá curtir as matérias e mês que vem estamos de volta com nossa revista especial de Natal com mais novidades e coisas legais (ôpa!isso é seção da Herói 2000) para todo mundo curtir. É isso aí!

Odair Braz Junior

Nintendo® WORLD

EDITOR-CHEFE
Odair Braz Junior

EDITOR CONTRIBUINTE
Eduardo Trivella

REDAÇÃO
Pablo Miyazawa
Rogério Motoda
Gustavo Vieira

ARTE
José Carlos Assumpção (Editor)
Walkyria Garotti
Hilário Ribeirão Filho
MZK
Lya Pyn

COLABORADORES
Eduardo Fidélis, Roberto Sadovski, Rodrigo Assis, Rogério Freire

FOTOS
Zeca Resendes, Marcos Finotti

COORDENADORA DE PRODUÇÃO
Solange Reis

ATENDIMENTO
Patrícia Pombo
William Domingos

PUBLICIDADE
LM&X
Fone/Fax: (0_ _11) 3865-4949
R. Cardoso de Almeida, 60, cj. 162
São Paulo/SP

PROJETOS ESPECIAIS
S&A - MARKETING DIRETO e EDITORIAL
Fone: (0_ _11) 3641-1400
Fax: (0_ _11) 832-7831
R. Campo Grande, 443
CEP: 05302-051 - São Paulo - SP

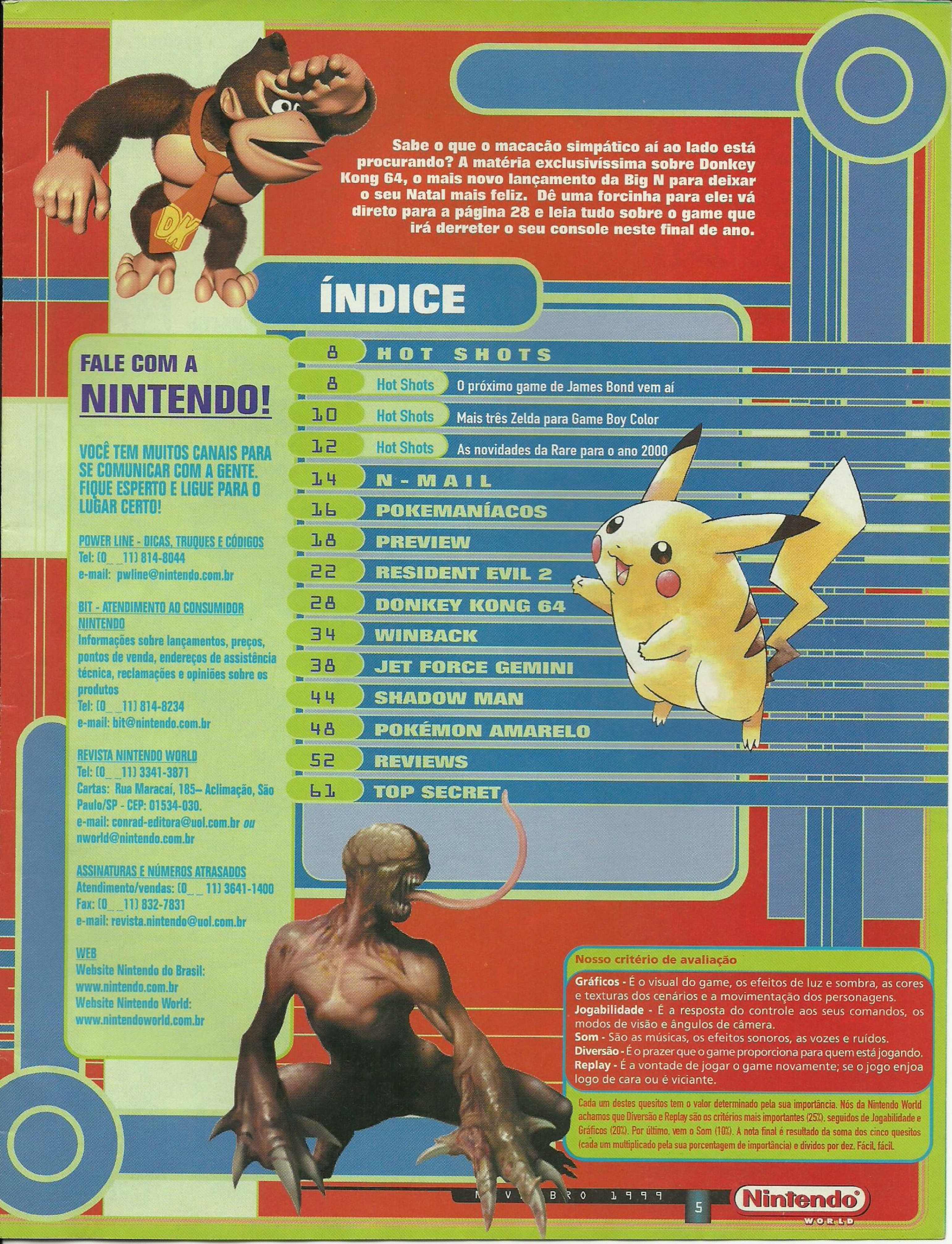
ASSINATURAS: (0_ _11) 3641-1400



Rua Maracaí, 185
Aclimação
CEP: 01534-030 São Paulo / SP
Fone/Fax: (0_ _11) 3341-7752
conrad-editora@uol.com.br

DIRETORES
André Forastieri e Rogério de Campos
ADMINISTRAÇÃO E FINANÇAS
DIRETORA
Cristiane Monti
SECRETÁRIA
Roseli Felícia

FOTOLITOS OPEN PRESS
IMPRESSÃO PLURAL
DISTRIBUIÇÃO DINAP



Sabe o que o macacão simpático aí ao lado está procurando? A matéria exclusivíssima sobre Donkey Kong 64, o mais novo lançamento da Big N para deixar o seu Natal mais feliz. Dê uma forcinha para ele: vá direto para a página 28 e leia tudo sobre o game que irá derreter o seu console neste final de ano.

ÍNDICE

FALE COM A NINTENDO!

VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

POWER LINE - DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
Tel: (0_ _11) 814-8044
e-mail: pwline@nintendo.com.br

BIT - ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO
Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos
Tel: (0_ _11) 814-8234
e-mail: bit@nintendo.com.br

REVISTA NINTENDO WORLD
Tel: (0_ _11) 3341-3871
Cartas: Rua Maracaí, 185– Aclimação, São Paulo/SP - CEP: 01534-030.
e-mail: conrad-editora@uol.com.br *ou* nworld@nintendo.com.br

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS
Atendimento/vendas: (0_ _ 11) 3641-1400
Fax: (0_ _11) 832-7831
e-mail: revista.nintendo@uol.com.br

WEB
Website Nintendo do Brasil:
www.nintendo.com.br
Website Nintendo World:
www.nintendoworld.com.br

Nosso critério de avaliação

Gráficos - É o visual do game, os efeitos de luz e sombra, as cores e texturas dos cenários e a movimentação dos personagens.
Jogabilidade - É a resposta do controle aos seus comandos, os modos de visão e ângulos de câmera.
Som - São as músicas, os efeitos sonoros, as vozes e ruídos.
Diversão - É o prazer que o game proporciona para quem está jogando.
Replay - É a vontade de jogar o game novamente; se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Cada um destes quesitos tem o valor determinado pela sua importância. Nós da Nintendo World achamos que Diversão e Replay são os critérios mais importantes (25%), seguidos de Jogabilidade e Gráficos (20%). Por último, vem o Som (10%). A nota final é resultado da soma dos cinco quesitos (cada um multiplicado pela sua porcentagem de importância) e divídos por dez. Fácil, fácil.

PoKéMON ESTÁ por Toda PARTe... Agora TAMBéM no SEu N64!

JET FORCE GEMINI — Lançamento — 3x R$ 53,00

VIDA DE INSETO — Lançamento — 3x R$ 56,33

RESIDENT EVIL 2 — Lançamento — 3x R$ 53,00

LANÇA

SHADOWMAN — 3x R$ 49,67

LEGEND OF ZELDA — 3x R$ 46,33

ALL STAR TENNIS 99 — 3x R$ 49,67

SUPER SMASH BROS — 3x R$ 56,33

STAR WARS: RACER — COM GUIA DE JOGO EM PORTUGUÊS — 3x R$ 56,33

FIFA 99 — 3x R$ 43,00

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP — 3x R$ 49,67

COMMAND & CONQUER — 3x R$ 43,00

NINTENDO 64

Pegue Pokémon com um Click!

3x R$ 53,00

PoKéMON Snap

INTERNATIONAL S/STAR SOCCER 98 — 3x R$ 43,00

DUKE NUKEM ZERO HOUR — 3x R$ 49,67

SUPER MARIO 64 — 3x R$ 49,67

WWF ATTITUDE — 3x R$ 49,67

STAR WARS: ROGUE SQUADRON — 3x R$ 43,00

Chegou a vez de pegar muitos Pokémon, não com uma Poké Bola mas sim com uma câmera! Algumas fotos são fáceis de tirar, mas outras são muito mais difíceis, como tirar o retrato de Pikachu pegando uma carona com um raro Pokémon Voador. Para isso você cruzará seis fascinantes ambientes em busca de todos os Pokémon que puder encontrar. Você não vai acreditar quando ver os Pokémon da Praia, do Rio, da Caverna do Vulcão e do Vale. Ganhe pontos para suas fotos com base em vários aspectos: você fotografou o Pokémon quando ele estava fazendo uma pose legal? Ele está centralizado? Você pegou vários Pokémon de uma mesma espécie na foto? Para se tornar um verdadeiro mestre, você terá que ir além de simplesmente capturar os monstrinhos em filme, você terá que suar para tirar as melhores fotos possíveis e atingir os melhores placares com as poses mais incomuns.

YOSHI'S STORY



3x R$ 43,00

CASTLEVANIA 64



3x R$ 49,67

GOLDENEYE 007



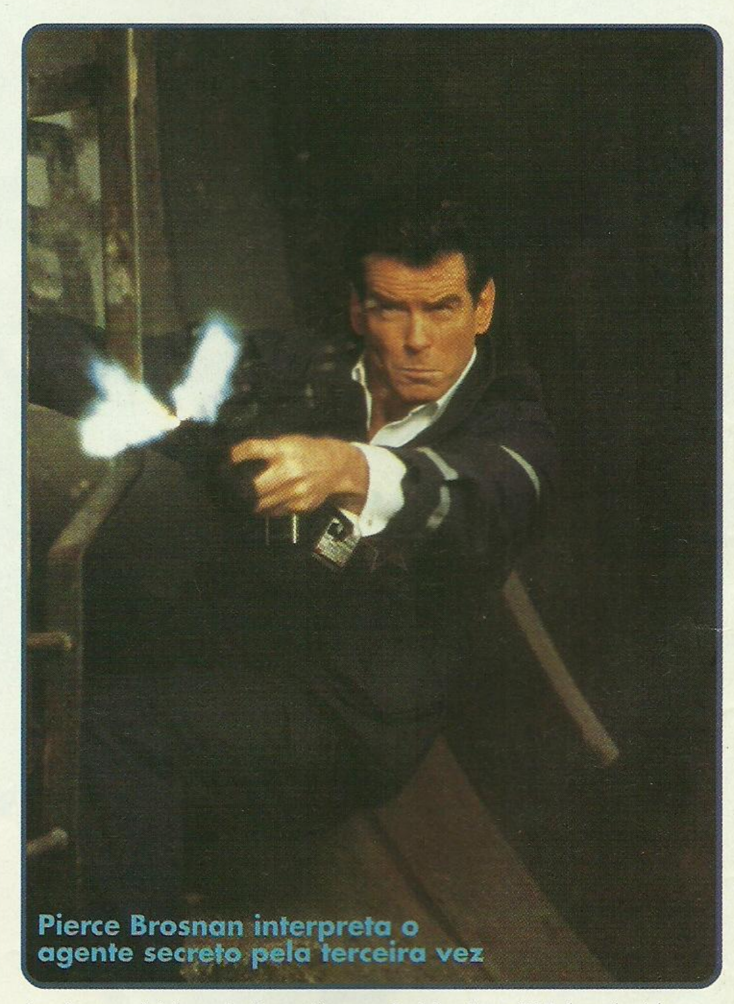
3x R$ 43,00

ELE ESTÁ DE

GAME BASEADO EM NOVO FILME DE JAMES BOND SERÁ

Parem tudo! O agente secreto mais perigoso e conhecido do planeta está de volta aos consoles Nintendo. Depois de muita boataria, finalmente foi confirmado o lançamento de um game para Nintendo 64 baseado no novo filme de James Bond, intitulado **The World is Not Enough** (traduzido por aqui como **O Mundo Não é o Bastante**). Como o game **Tomorrow Never Dies** – baseado no filme anterior de Bond – saiu apenas para o Playstation, muita gente pensou que nunca mais veria um game de 007 em um console Nintendo. A confirmação foi demorada, mas agora é certeza absoluta. 007 está de volta e com força total!

Logo que o nome do novo filme foi anunciado (em janeiro deste ano), começou a especulação sobre quais empresas de videogame teriam a licença para lançar jogos baseados nele e para quais plataformas. Boatos de todos os tipos surgiram: alguns diziam que a Nintendo já seria carta fora do baralho. Outros declaravam que a Nintendo ainda estaria brigando pela licença e que o game seria desenvolvido para o futuro console da Nintendo – que na época nem havia sido anunciado ainda. No final das contas, foi a Softhouse MGM Interactive quem acabou arrebatando os direitos de lançar games baseados em **The World is Not Enough** para diversas plataformas de videogame no ano 2000. E ninguém mais falou sobre o assunto. Até que...



Pierce Brosnan interpreta o agente secreto pela terceira vez

Em time que está ganhando não se mexe

Até a boa notícia chegar: uma versão deste game para o Nintendo 64 – e não para o Dolphin – está sendo produzida secretamente pela Eurocom, uma empresa de desenvolvimento inglesa mais conhecida por seu trabalho nos games **Bio Freaks e Mortal Kombat 4**, para N64. O game está sendo produzido há mais de dezesseis meses e já tem data marcada de lançamento: primeiro trimestre do ano 2000. Ele será lançado mundialmente por uma parceria entre a MGM e a nossa velha conhecida, a Electronic Arts.

Você pode estar perguntando: por que este game não está sendo desenvolvido pela Rare, já que **GoldenEye 007** (produzido pela empresa) havia sido um sucesso absoluto? Isso pode ser explicado se olharmos a grande quantidade de projetos em que a Rare está envolvida: **Perfect Dark**, **Twelve Tales: Conker 64**, **Banjo-Tooie**, mais **DK64** e **Jet Force Gemini**, que foram lançados há pouco tempo. Com tanto game bom sendo produzido simultaneamente, deve ter faltado tempo e equipe para cuidar de um projeto tão ambicioso como James Bond.



Por onde passa, Bond deixa um rastro de destruição

Até agora, muito pouco foi divulgado sobre como será o game. Só está certo que será totalmente diferente de **Tomorrow Never Dies**, que tinha perspectiva em terceira pessoa. Quer dizer, **The World is Not Enough** será baseado nos mesmos moldes de **GoldenEye**, todo tridimensional e com visão em primeira pessoa. A jogabilidade e os gráficos também serão bastante parecidos com as do clássico da Rare, assim como os tipos de controle. Isso significa que o mecanismo de mira "flutuante" continuará o

VOLTA!

LANÇADO PARA O NINTENDO 64

mesmo, assim como o Multiplayer animal para até quatro pessoas e todas as armas e novas bugigangas que aparecerão no novo filme. Nenhuma telinha ou imagem foi divulgada até agora, mas fontes secretas garantem que o desenvolvimento já está em estado bem avançado e o resultado será, digamos assim, "impressionante". Quer dizer, não há mais riscos deste título ser cancelado, adiado ou coisa parecida. O negócio é esperar pra ver ou torcer para o tempo passar logo.

Um problema só não é o bastante

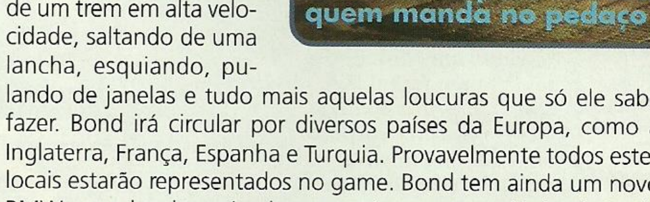
Agora que você já sabe como será o game, nada mais justo que saber mais sobre o que você verá nas telonas. James Bond é o grande herói (é claro) e tem umas missõezinhas bem moleza: evitar o colapso mundial, proteger as reservas de combustível do planeta, enfrentar um vilão sinistro e insensível, resgatar sua chefe e ainda proteger uma garota pela qual provavelmente ele irá se apaixonar. Nada muito complicado e não muito diferente dos outros filmes de Bond, mas divertido mesmo assim.

Bond é interpretado pela terceira vez por Pierce Brosnan (que já havia aparecido em **007 contra GoldenEye** e **O Amanhã Nunca Morre**). O grande vilão da história chama-se Renard (interpretado por Robert Carlyle), um homem que não sente mais dor desde que foi acertado por uma bala na cabeça. O projétil ficou alojado dentro de seu cérebro, afetando sua região nervosa e fazendo o cara perder qualquer tipo de sensação. Com uma cara assustadora, mente perturbada e armado feito um exército alucinado, ele promete ser um osso duro no caminho de 007 e também um dos piores inimigos já enfrentados pelo agente.

Os parceiros de longa data, os agentes R e Q continuam em ação, ajudando o herói no que der e vier. E se você jogou muito **GoldenEye** e assistiu ao filme irá reconhecer o agente russo gorducho Valentin Zukovsky (interpretado por Robbie Coltrane), que fará uma aparição especial no novo filme.

Também não dá pra falar de filme de James Bond sem falar das Bond Girls, as mulheres bonitonas que sempre caem no charme do agente. Logo de cara, já dá pra destacar duas: a Doutora Christmas Jones, uma expert em bombas (interpretada por Denise Richards, de **Garotas Selvagens**) e Elektra King (a gatíssima Sophie Marceau), que é a garota que 007 deverá proteger.

As missões serão malucas como sempre: em terra, debaixo d'água, em cima de um trem em alta velocidade, saltando de uma lancha, esquiando, pulando de janelas e tudo mais aquelas loucuras que só ele sabe fazer. Bond irá circular por diversos países da Europa, como a Inglaterra, França, Espanha e Turquia. Provavelmente todos estes locais estarão representados no game. Bond tem ainda um novo BMW, uma lancha animalesca e até um novo relógio cheio de botõezinhos (que nem ele deve saber para quê todos servem).



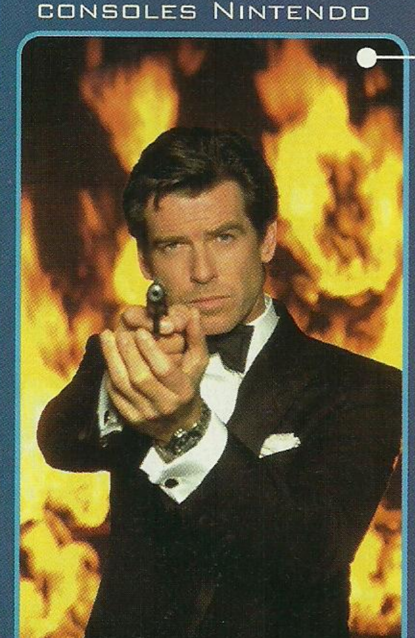
007 mostra para Renard quem manda no pedaço

O Mundo Não é o Bastante é o décimo nono filme da série James Bond (sem contar **Casino Royale**) e sairá este mês nos Estados Unidos (e no dia 17 de dezembro no Brasil). Tomara que não seja o último!

Pablo Miyazawa

Das películas para os bits

VEJA OUTROS FILMES QUE VIRARAM GAMES LEGAIS PARA OS CONSOLES NINTENDO



- **007 vs. GoldenEye** (Nintendo 64)
- **Alien 3** (Super Nintendo)
- **Batman Eternamente** (Super Nintendo)
- **Batman – O Retorno** (Super Nintendo)
- **Bill & Ted: Excellent Adventure** (NES)
- **Caçada ao Outubro Vermelho** (Game Boy)
- **Dick Tracy** (NES)
- **Exterminador do Futuro 2** (NES e Super Nintendo)
- **Família Addams** (NES e Super Nintendo)
- **Gremlins 2** (NES)
- **Guerra nas Estrelas** (NES e Super Nintendo)
- **Império Contra-Ataca** (NES e Super Nintendo)
- **Jurassic Park** (Super Nintendo)
- **Missão Impossível** (Nintendo 64)
- **O Juíz** (Super Nintendo)
- **Retorno de Jedi** (Super Nintendo)
- **RoboCop** (NES e Super Nintendo)
- **Rocketeer** (NES e Super Nintendo)
- **Top Gun** (NES)
- **Toy Story** (Super Nintendo)
- **True Lies** (Super Nintendo)



QUESTIOMARIO

Para começar bem este ***Questiomario****, vamos dar o nome do ganhador da promoção* ***Star Wars: Rogue Squadron****, para N64. E o feliz vencedor foi o* ***Felipe Andrade Paim de Carvalho****, de* ***Petrópolis/RJ****. Ele acertou nossas cinco perguntas ferradas, foi sorteado e ganhou um Nintendo 64. Parabéns! Seu prêmio chegará pelo correio. Nesta edição, continuamos com as perguntas sobre o aterrorizante* ***Castlevania 64****. Procure as respostas nas páginas de sua* ***Nintendo World*** *ou então dê mais uma detonada no game. O prêmio é joinha: um* ***Nintendo 64*** *novinho em folha! Seja rápido porque o prazo é curto! Escreva as cinco respostas, coloque em um envelope e mande até o dia 30 de novembro para:*

QUESTIOMARIO

CASTLEVANIA 64

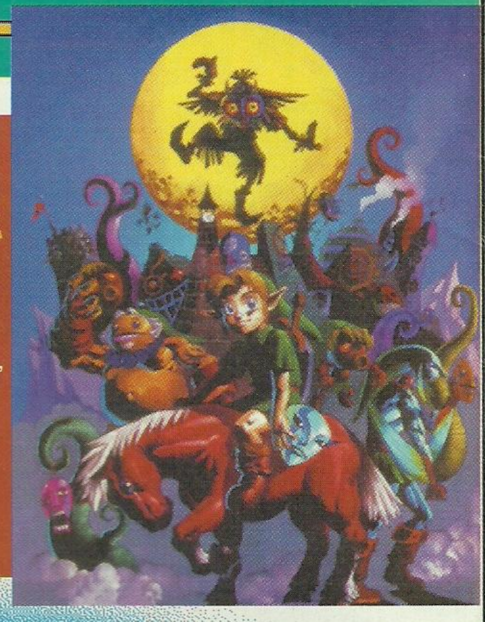
REVISTA **NINTENDO WORLD**
Caixa Postal 15.018 CEP 01599-970
São Paulo - SP

1. *O herói Reinhardt é descendente de uma conhecida família de caçadores de vampiros. Qual o nome desta família?*
2. *Quais os nomes das três fases que só são jogadas por Carrie?*
3. *Quanto o máximo de dinheiro que você pode gastar para não ter que enfrentar Renon na fase Castle Keep?*
4. *A que horas Rosa surge na fase The Villa?*
5. *Qual a verdadeira identidade do garoto Malus?*

Respostas do Questiomario anterior: *1. The Battle of Calamari; 2. Corellia; 3. Três; 4. X-Wing; 5. 55 pessoas*

O visual do Novo Zelda

Só pra você ter um gostinho, aqui está a primeira imagem promocional de **Zelda: Gaiden**, a continuação do sensacional **Ocarina of Time**. O game está previsto para março do ano que vem no Japão. Quem agüenta esperar até lá?



Quando três são um

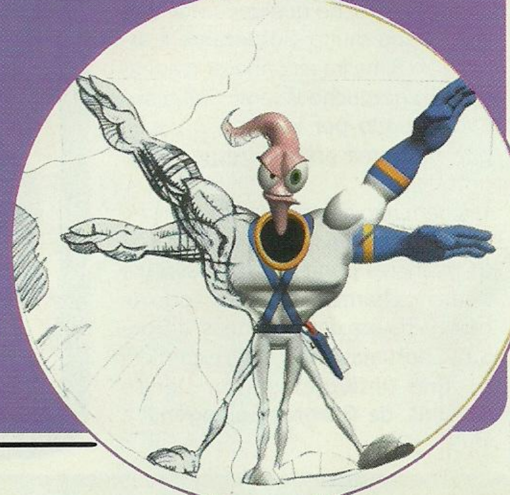
As novas aventuras de Link no Game Boy


Os gráficos continuam bacanas

Ainda falando de **Zelda**, está pintando novidade forte por aí. A Nintendo do Japão se uniu à Capcom para criar não um, mas três novos jogos de Zelda para o Game Boy Color, que serão lançados em datas diferentes (o primeiro deles em dezembro, no Japão). Os três games juntos formarão uma história só, chamada **The Legend of Zelda: Fruit of the Mysterious Tree**. Além de poder começar a jogar em qualquer um dos três cartuchos, cada ação que você fizer em um jogo terá influência na história do outro. Depois, os dados gravados poderão ser trocados entre si (talvez via Cabo Link), criando inúmeras possibilidades na aventura. Pode parecer confuso, mas tudo será bem explicadinho nos próximos meses, quando os games estiverem prontos. Até lá, curta as telinhas acima.

A hora da minhoca louca

Agora é confirmado: Earthworm Jim 3D finalmente foi lançado, depois de muitos meses de atraso. O resultado final é hilariante. Na próxima NW você lerá uma matéria especial sobre ele.



Pokémon o filme

em janeiro, em um cinema perto de você

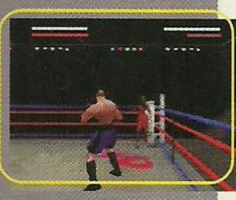
Confirmado: **Pokémon: The First Movie** (ainda sem tradução em português) chega aos cinemas brasileiros no começo do ano que vem. O desenho estreou nos EUA no dia 12 de novembro e está pintando como um dos mais assistidos deste fim de ano. Por aqui, no que depender dos Pokémaníacos brasileiros, o sucesso também será garantido. E para você ficar ainda mais contente, já está em planejamento mais um filme dos bichinhos simpáticos. Ainda não se sabe nada sobre a história, mas com certeza não faltarão centenas de monstrinhos alucinados e "Pika pika!" de montão.



Algumas cenas do filme, só pra você ficar na vontade

BOXE DESENCANADO

Ready 2 Rumble tira sarro do esporte





Depois do realista **Knockout Kings 2000**, chegou a hora de um pouco de bagunça no ringue. **Ready 2 Rumble Boxing** (traduzindo, algo como "Pronto pra Porrada"), da **Midway**, é um dos games mais engraçados dos últimos tempos. Bem no estilo **Punch-out!!** (aquele do Nintendinho), o jogo tem lutadores (e até lutadoras) bem estilizados, com caretas e penteados esquisitos e golpes estilo desenho animado. A previsão de lançamento é para este mês nos EUA.

Do N64 para o Game Boy Color

Está sobrando lançamento!

Uma verdadeira montanha de novos games está programada para lançamento até o final do ano. O mais legal é que a maioria destes títulos já saíram ou estão previstos para sair para o N64. Sente só alguns dos nomes: **Mission: Impossible, Magical Tetris Challenge, All Star Tennis, WCW Mayhem, Battle Tanx, Rampage 2, Carmageddon, Ghosts'N Goblins, Rat Attack, Earthworm Jim 2, Tom Clancy's Rainbow Six, Star Wars – Episode I: Racer, Army Men 2, Street Fighter Alpha e Resident Evil.** E as softhouses prometem ainda mais surpresas para o primeiro trimestre do ano 2000. Se você ainda não tem Game Boy Color, encomende agora mesmo um pro Papai Noel (se você ainda acredita nele, claro, senão pede pro seu pai ou pra sua mãe mesmo)!







Os jogos da Capcom para o GBC: Street Fighter Alpha, Ghosts'N Goblins e Resident Evil

THE BEST

OS JOGOS MAIS JOGADOS NA REDAÇÃO EM OUTUBRO DE 1999



- DONKEY KONG 64
- JET FORCE GEMINI/N64
- SHADOW MAN/N64
- POKéMON AMARELO/GAME BOY
- WIN BACK/N64
- ROAD RASH 64/N64
- ARMY MEN: SARGE HEROES/N64
- MOTOCROSS 2000/N64
- DESTRUCTION DERBY 64/N64
- KNOCKOUT KINGS 2000/N64

powerline

OS JOGOS MAIS PEDIDOS POR VOCÊ EM SETEMBRO DE 99

- POKéMON/GAME BOY
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME/N64
- GOLDENEYE 007/N64
- THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX/GAME BOY
- SUPER MARIO WORLD/SUPER NES
- ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3/ SUPER NES
- POKéMON SNAP/N64
- TUROK 2: SEEDS OF EVIL/N64
- DONKEY KONG COUNTRY 3: DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE/ SUPER NES
- SHADOW MAN/N64

os procurados

OS 10 LANÇAMENTOS MAIS ESPERADOS PELOS LEITORES

- RESIDENT EVIL 64/N64
- DONKEY KONG 64/N64
- POKéMON GOLD & SILVER/GAME BOY
- POKéMON STADIUM/N64
- PERFECT DARK/N64
- ZELDA GAIDEN/N64
- DOLPHIN
- 64 DISK DRIVE
- NAMCO MUSEUM/N64
- SUPER MARIO ADVENTURE/N64

fórum

QUAL O PRIMEIRO GAME QUE VOCÊ GOSTARIA DE JOGAR NO DOLPHIN?

Mande sua resposta para a redação por carta, fax ou e-mail. O resultado dessa votação aparecerá na próxima edição.

CALENDÁRIO Nintendo 99/2000

NINTENDO 64

novembro/dezembro/janeiro

40 Winks
Armorines: Project S.W.A.R.M.
Asteroids Hyper 64
Caesars Palace 64
Carmageddon N64
CyberTiger
Daikatana
Die Hard 64
Donkey Kong 64
Earthworm Jim 3D
Excitebike 64
Harrier 2001
Harvest Moon 64
Hyper-Bike
Major League Soccer
Monopoly
Namco Museum 64
NBA Courtside 2: Featuring Kobe Bryant
NBA In the Zone 2000
NBA Jam 2000
NBA Live 2000
Paperboy 64
Rainbow Six
Ready 2 Rumble
Resident Evil 2
Rocket: Robot on Wheels
South Park: Chef's Luv Shackim
Supercross 2000
Space Invaders
Top Gear Rally 2
Toy Story 2
Turok: Rage Wars
Xena: Talisman of Fate
Vigilante 8: Second Offense

GAME BOY

novembro/dezembro

Army Men 2
Battletanx
Dragon Warrior Monsters™
Earthworm Jim: Menace 2 the Galaxy
F-1 World Grand Prix
FIFA 2000
Ghosts 'N Goblins
Knockout Kings
Magical Tetris Challenge
Major League Soccer
Mission: Impossible
Rainbow Six
Resident Evil
Star Wars: Episode I: Racer
Street Fighter Alpha
Toy Story 2

OBS: As datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.



A incansável Rare

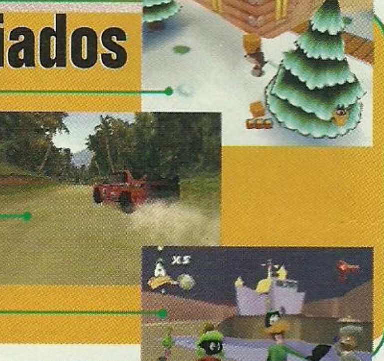
Saiba aonde andam Conker, Banjo e Joanna Dark

Agora que **Donkey Kong 64** e **Jet Force Gemini** já estão na mão, você deve estar se perguntando: a quantas andam os outros jogos da Rare? Calma que a resposta está aqui. A empresa nega que os super aguardados **Banjo-Tooie** e **Twelve Tales: Conker 64** tenham sido cancelados e avisa: "Estes games continuam em desenvolvimento por toda nossa equipe, com a mesma dedicação desde que foram anunciados". Os dois jogos estão confirmados para o ano que vem, mas ainda sem a data exata definida. **Conker** foi mostrado pela primeira vez na E3 de 1997 e está sendo totalmente reformulado. A seqüência de **Banjo-Kazooie** também está em desenvolvimento avançado e promete ser ainda melhor que seu antecessor, além de utilizá-lo de alguma forma. Já **Perfect Dark** está quase finalizado e deverá sair mesmo no mês de abril do ano 2000.

Infogrames avisa:

Looney Tunes adiados

Três títulos da empresa européia Infogrames foram adiados para depois do Natal. Taz Express e Test Drive Rally (game de corrida) estão programados para o primeiro trimestre e Duck Dodgers (aquele do Patolino) foi mandado para o meio do ano que vem.

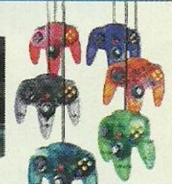


hardware

Nintendo com sabor

A Nintendo da Europa está preparando o lançamento de uma edição especial do Nintendo 64 para o Natal, inspirada no design dos computadores da Apple modelo **iMac**. O console e os controllers serão totalmente transparentes e em seis cores diferentes. O slogan da campanha publicitária é bem sugestivo: "Agora em seis novos sabores". Nos EUA, está previsto por enquanto o lançamento da versão "Verde Selva", que virá acompanhada do cartucho de **Donkey Kong 64** (amarelo) e o Cartucho de Expansão.





Agenda Boy

Game Boy fica mais versátil ainda

Até o final do ano, os japoneses poderão comprar EEPROMs (placas regraváveis) de cartuchos de Game Boy Color e baixar jogos em engenhocas regraváveis especialmente projetadas para isso. Cada placa custará o equivalente a 25 doletas e cada jogo baixado, entre 10 e 20 dólares. **Super Mario Bros. Deluxe** será um dos primeiros jogos disponíveis. Outra novidade é um acessório que está sendo lançado na Inglaterra, chamado SmartCom, que transforma seu Game Boy numa espécie de PDA (tipo aquelas agendinhas eletrônicas). Com o SmartCom você terá acesso a um processador de texto para criar e gravar arquivos e imprimí-los com a Game Boy Printer, calculadora, agenda de telefones e marcador de datas importantes. Além de tudo isso, essa maravilha tem uma função que corrige o horário automaticamente de acordo com o fuso horário do local onde o dono se encontra. Resumindo: o melhor de dois mundos!

Hiperpromoção Donkey Kong 64

Ele está de volta! Ele está entre nós! Ele é o maioral dos maiorais e não tem pra ninguém, essa é que é a grande verdade! Então, por tudo isso é que a **Nintendo World** está aqui para presentear nossos leitores com cartuchos de **Donkey Kong 64**, consoles Nintendo 64, Cartuchos de Expansão, bonés, camisetas e até bichinhos de pelúcia. Este é o presentão de Natal da **Nintendo World**! Bom, agora que já estimulamos sua vontade, vamos colocar ordem na casa: serão dez premiados, sendo que os três primeiros ganham um Nintendo 64, um cartucho **Donkey Kong 64** com um Cartucho de Expansão de Memória incluso, mais um Donkey de pelúcia, uma camiseta e um boné Nintendo. Isso para os três primeiros colocados! Os outros sete levam um Donkey de pelúcia, uma camiseta e um boné Nintendo.

Tá, e o que você tem que fazer para ganhar tudo isso? É simples: queremos que você mande uma carta para cá respondendo a seguinte pergunta:

"Por que o Donkey Kong é o maioral?".

A resposta tem que ser em até sete palavras e só vale uma carta por pessoa. Ponha sua criatividade para funcionar e boa sorte!

Premiação:

Do 1º ao 3º colocados:

1 Console Nintendo 64
1 Cartucho Donkey Kong 64 para N64, com um Cartucho de Expansão de Memória incluso
1 Donkey Kong de pelúcia
1 Camiseta Nintendo
1 Boné Nintendo

Do 4º ao 10º colocados:

1 Donkey Kong de pelúcia
1 Camiseta Nintendo
1 Boné Nintendo

Mande sua carta para: Rua Maracaí, 185 – Aclimação, CEP 01534-030. A **Nintendo World** aceitará cartas postadas até o dia 24 de dezembro de 1999, claro! Isso é pra dar um presente de Natal pra você! Importante: escreva por fora do envelope "**Promoção Donkey Kong 64**". Não se esqueça!

Regulamento:

- Somente serão aceitas frases com no máximo sete palavras.
- Será aceita apenas uma carta por pessoa.
- Só serão aceitas cartas via correio. Não vale mandar e-mail!
- Somente serão aceitas cartas postadas até 24/12/99.
- Todas as cartas serão de propriedade da Conrad Editora e não serão devolvidas.
- A escolha dos vencedores é de responsabilidade exclusiva da revista e não poderá ser questionada em hipótese alguma.
- Somente serão aceitas cartas enviadas para o endereço citado acima.
- Só poderão participar da promoção pessoas residentes no Brasil.
- Os vencedores serão avisados por carta e os prêmios serão enviados pelo correio.
- A **Promoção Donkey Kong 64** é vetada aos funcionários e parentes de funcionários da Conrad Editora e da Gradiente Entertainment, assim como de empresas coligadas.
- Os vencedores terão de, eventualmente, ceder sua imagem para exibição na revista através de fotografias.
- Os prêmios não sofrem variação alguma e não estão sujeitos à escolha por parte dos vencedores.
- A divulgação dos vencedores será feita na **Nintendo World** número 17 (Janeiro/2000).

N-mail

ATENÇÃO:
NOVO ENDEREÇO
R: Maracaí, 185
Aclimação – São Paulo/SP
CEP: 01534-030

Desenho de Fundo: Josué José Silva Gersosimo
São Gonçalo/RJ

A carta do mês

Lembro da primeira vez que tive contato com o videogame, eu devia ter sete ou oito anos, era um Intelevision que a irmã de um amigo meu trouxe da Alemanha. Os jogos eram várias versões do clássico **Pong** e vinham gravados na memória do console. Havia uma disputa ferrenha em um futebol meio capenga que se resumia em barras que se moviam verticalmente na tela rebatendo uma bola quadrada (!). Mas mesmo assim fiquei fascinado.

Depois veio o Odissey, que ganhei de aniversário e foi comprado depois de muita insistência nas Casas Pernambucanas, já extintas. Foi netse console que conheci as primeiras tentativas de levar os RPGs para o videogame com os chamados "Jogos de Tabuleiro" que consistiam em colocar mapas sobre o teclado de toque (!) do console e imaginar estratégias para resolver os jogos. Pena que o sistema teve vida curta, atropelado pelo Atari e sua quantidade estúpida de jogos como os clássicos **Enduro**, **Pitfall** e **River Raid**. Nessa época conheci também os fliperamas, hoje chamados de Arcade. Incrível! Perdi a conta das vezes que cheguei atrasado na escola, pois esquecia das horas no fliperama. Depois conheci os computadores MSX que foram uma revolução nos jogos com gráficos e sons apurados. Então surgiu o NES, que comprei com o meu primeiro salário, e assim reencontrei a Nintendo que já conhecia da febre que foram os Games Watch (pais do Game Boy). A partir daí a historia não precisa mais ser contada, pois todo mundo já a conhece com clássicos como **Mario**, **Contra**, **Heavy Barrell**, **Battletoads**, **Adventure Island** e a série **Ninja Gaiden** (que saudade) que inovou com suas demos cinematográficas atingindo o ápice na terceira versão, sem falar do ótimo som. Veio o SNES com seus efeitos em Mode 7 e Chip Super FX com jogos como **Metroid**, **Star Fox** e **Killer Instinct** (melhores que as versões de N64) sem esquecer **Donkey Kong** (que vi sua primeira versão no Arcade, com seus efeitos cativantes que eram ouvidos a distância) e o jogo que detonou a febre atual dos jogos de luta: **Street Fighter II**. No presente temos o N64 com games belíssimos como **Mario 64**, **Banjo-Kazooie** e **Zelda**. Sinto que o console ainda não foi totalmente aproveitado e sei que esta deficiência deve-se ao uso dos defasados cartuchos, mas confesso que mesmo assim a Nintendo consegue tirar água de pedra. Por esse motivo já sonho com o Dolphin, pois se a Nintendo consegue fazer milagres com cartuchos, imagine com uma mídia poderosa como o DVD. Ah, vocês devem estar imaginando qual a minha idade. Só tenho 26 anos e testemunhei toda essa revolução em menos de vinte anos.

Em tempo: leio a revista desde o número 1 e a **Nintendo World** foi a primeira revista de games do Brasil a mostrar a cara de sua equipe de redação, aumentando assim a interatividade com o leitor, atitude que já está sendo copiada pela concorrência. Continuem seguindo esta ótima linha editorial. Grato,

Carlos Edson Martins da Silva
São Luis/MA (via e-mail)

Dizer, o que desta carta?! É muito bom saber que um cara como você, que manja de videogames desde a pré-história, está com a Nintendo e com a **Nintendo World**. E aguarde pelo Dolphin que não vai ser fraco não.

Que lista é essa?!

Inacreditável que **Star Fox 64** não apareceu na lista dos dez mais da **Nintendo World**. Isso é a maior injustiça do mundo, o jogo é demais. O único que lembrou, mas foi do **Star Fox** do Super NES, foi Roberto Sadovski. Eu até agora não acredito nisso. Aqui tá a minha lista já que vocês pediram pra colocar a boca no mundo.

1. Star Fox 64 (N64)
2. Zelda 64 (N64)
3. GoldenEye 007 (N64)
4. Super Mario 64 (N64)
5. F-zero X (N64)
6. Banjo-Kazooie (N64)
7. Mega Man 3 (SNES)
8. Super Street Fighter 2 (SNES)
9. Star Fox (SNES)
10. F-zero (SNES)

Vangelis Matos Medina
Cruz das Almas/BA

É isso aí, Vangelis (isso não é nome de músico New Age?): sua reclamação é justíssima e **Star Fox 64** realmente merece toda a lembrança. Mas votação é votação, né? Manja aquele papo furado de gosto não se discute e blá-blá-blá? Então. Mas sua opinião procede totalmente.



Juliana de Paula Cardoso – Pinhais/PR

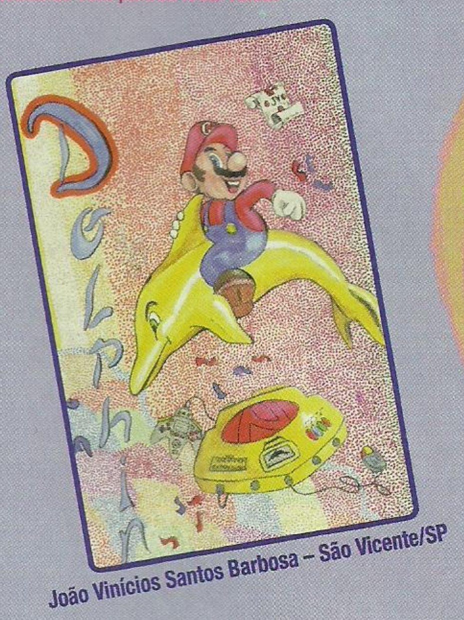
E aí, galera da NW!!

Gostaria de começar elogiando pelo ótimo trabalho com a revista. O Junior e o Carlão, estão de parabéns pela parte gráfica.

Gostaria de fazer uma pergunta: o novo console da Nintendo vai rodar filmes em DVD? E terá PDA? E modem? Por fim, gostaria de dar uma sugestão sobre o Hot Paint. Para ficar mais justa a escolha, estipulem um desenho para o próximo número de cada revista, pois tenho notado que nas últimas edições, vários desenhos de Zelda foram escolhidos, e outros muito bons, ficaram esquecidos. Estipulem que os desenhos deverão ser de um certo jogo para aquele mês e aí escolham pela criatividade. Continuem nesse ritmo (está muito bom) e terão muitos anos de vida. Valeu pela atenção, e um abraço para todo mundo!

Milton Rorato e Daniel Noble
Santa Maria/RS

Outro abraço da rapaziada para os dois. Esta é uma bela sugestão e vamos estudá-la com toda a atenção. O Dolphin não rodará filmes em DVD e ainda não há informações sobre um PDA. Um modem é bem provável, mas também ainda não há nada confirmado. PS.: Sobre o visual da revista, agradeça ao Carlão, é ele quem comanda esta parada toda. Valeu!



João Vinícios Santos Barbosa – São Vicente/SP

Revista decadente

Em primeiro lugar, gostaria de informar que estou ciente da decadência da revista que pode ser comparada somente com a má qualidade do Site. Sei que isso deve ser um clichê pra vocês mas... brincadeirinha! Eu nunca insultaria a melhor revista de videogame do Brasil e (possivelmente) do mundo! **NW** é muito melhor do que muita revista americana por aí. E o Site, que beleza! Bem, isso tudo vocês já sabem, agora vamos ao que eu quero saber: sendo um Pokémaníaco, estou morrendo de vontade de saber quando vai sair o (tão esperado por mim e provavelmente por muitos outros leitores fiéis) **Pokémon Stadium**. Por favor me informem! Tchau galera!!

PS: Não liguem pra o que eu escrevi no começo, foi só pra chamar atenção!!! Levaram susto?

Pedro Franco
Rio de Janeiro/RJ (via e-mail)

Pedro Franco (acho que sua mãe chama você assim quando está brava, né?): quando começamos a ler seu e-mail achamos que era tudo verdade e já estávamos prontos para dar uma deletada do nosso computador e proibir sua entrada no Site e fazer com que os jornaleiros não vendessem mais revistas para você. Mas aí lemos o restante e vimos que estava tudo beleza. E perguntas sobre Pokémon sempre respondemos com prazer (aliás, você viu os Pokémaníacos desta edição?): **Pokémon Stadium** é um game superlegal e sai em março de 2000.



É, o gorilão Donkey Kong está em alta mesmo. Parece que muita gente já se imagina aventurando-se pelas selvas de **Donkey Kong 64**. O vencedor deste mês já está bem antenado. Dá uma olhada no capricho do desenho. Se o jogo for parecido com a ilustração, vai ser campeão. Parabéns para o **Leandro Muniz da Silva**, de Mogi Guaçu/SP. Dentro de alguns dias ele vai receber um cartucho para N64 novinho em folha! Faça como ele você também. Mande sua obra de arte para a gente. Escreva do lado de fora do envelope:

NOVO ENDEREÇO
Rua Maracaí, 185
Aclimação – São Paulo/SP
CEP: 01534-030



Bruno Eduardo Marques Machado – São Paulo/SP

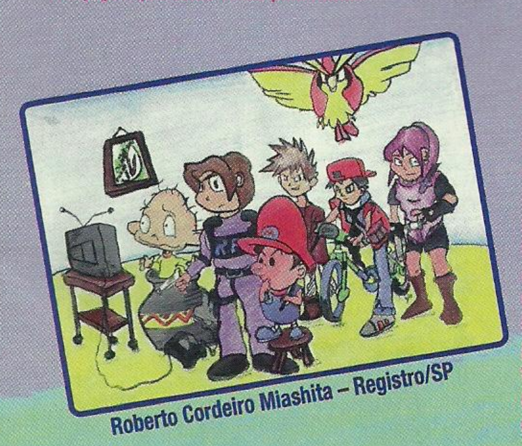
Pokédúvidas

Olá, galera esperta da **Nintendo World**. Sou superfã de Pokémon e gostaria de fazer algumas perguntas:

1. Como pegar o Mew nas versões vermelha e azul?
2. É verdade que existe o Pikablue, o Flareth e o Yoshi?
3. Existe o Togepi em alguma versão (inclusive na Amarela)?
4. Afinal de contas, quantos Pokémon existem?

Leitor Indefinido
(via e-mail)

Aí vão algumas Pokérespostas pra você (que não nos mandou seu nome, hein?!): 1) Não dá para pegar o Mew simplesmente porque ele não existe no cartucho. Só os americanos e japoneses foram agraciados pela Nintendo que distribuiu gratuitamente este personagem para quem participou das convenções Pokémon. Se você conhecer algum Pokémaníaco dos Estados Unidos ou do Japão, troque uma idéia com eles e quem sabe você não consiga?! 2) Isso não passa de boato. 3) Não. O Togepi faz parte da categoria de Pokémon não catalogados e deverá aparecer nas versões Gold e Silver. Mas por enquanto ele só aparece no desenho animado. 4) Catalogados existem apenas 151 Pokémon. Mas existem os não-catalogados que serão conhecidos nos jogos que estão vindo pela frente.



Roberto Cordeiro Miashita – Registro/SP

Garoto exigente

Cara **Nintendo World**, a revista está impecável. Vocês merecem um grande crédito por fazer uma revista tão boa e completa como a que estou segurando.Nenhuma revista de videogame é tão boa quanto a **NINTENDO WORLD** e nem tão cativante. Continuem assim que melhor é impossível, porque a perfeição já foi alcançada. Eu não tenho o que reclamar da revista, mas tenho algumas perguntas que gostaria que vocês me ajudassem.

Perguntas:

1) Quando se usa o Expansion Pak, a resolução do jogo aumenta até quanto e se o N64 for conectado ao PC, ele vai ter uma melhora em relação aos gráficos?

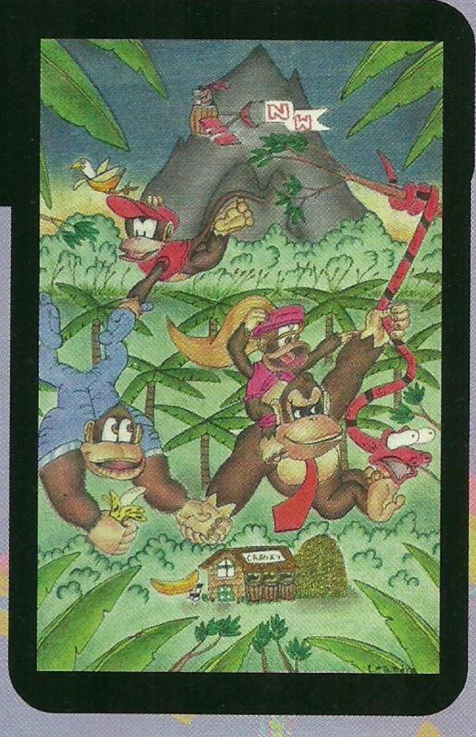
2) Ouvi falar que o novo Zelda vai usar um novo tipo de Expansion Pak melhor que o atual. Gostaria de saber tudo e mais um pouco sobre este acessório, pois me interessa muito.

3) O nosso futuro amigo Dolphin vai ser 128 ou 256 bits? Pois eu li sobre ele na **Veja** e lá diz que será 256 bits e só será lançado no ano 2000 ou 2001. Esclareça por favor.

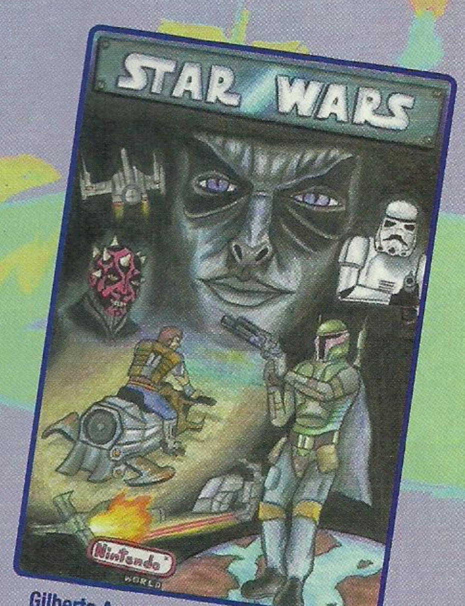
4) Eu tenho um N64 americano e junto com ele veio um catálogo no qual se pode pedir peças de reposição como a tampinha do Cartucho de Expansão. Existe algum catálogo brasileiro onde eu possa encomendar a tampinha do Rumble Pak sem ter de importar?

Arthur Alex Fernandes
São Paulo/SP (via e-mail)

É bom saber que você acha que a revista está perfeita, Arthur. Mas a verdade é que a gente se esforça bastante para conseguir que ela fique melhor a cada mês, e achamos que ainda estamos meio longe da perfeição, afinal perfeição só nos games do Shigeru Miyamoto, como você bem sabe, né? Como você viu, demos uma encurtada na sua carta, que estava muito extensa e deixamos as perguntas que ainda não respondemos e que interessam a mais leitores. Então vamos a elas: 1) O Cartucho de Expansão aumenta a capacidade do N64 em 4 Megabits. E é impossível conectar o N64 a um PC, mesmo porque nem existem cabos para isso. 2) O novo game de Link se chama **Zelda: Gaiden** e não vai ter um novo Cartucho de Expansão de Memória. Vai ser usado aquele que você conhece mesmo. 3) Por enquanto, não está definido quantos bits o Dolphin terá, mas realmente isso não importa muito. Como os componentes são muito poderosos atualmente, é tudo uma questão de conjunto todos os elementos internos do console somados é o que determina o poder de uma máquina . O console está com data de lançamento prevista para o final de 2000



no mundo inteiro. 4) Aqui não existe um catálogo como nos EUA, mas em todo caso ligue para o BIT (Banco de Informações Total) da Gradiente. O telefone é: (0__11) 814-8234.



Gilberto Amorim Alves - Varginha/MG

Deu Tilt!

Na edição anterior, a primeira pergunta da seção Pergunte aos Pilotos não se referia ao game **Quake II** para N64. O certo é **Quake**. Mais duas escorregadas: **Hybrid Heaven** é para dois jogadores (no modo de luta) e **Knockout Kings 2000** somente para duas pessoas. Boxe para quatro lutadores não dá, né?!



ESPECIAL

Pokémania

Eles estão em todos os lugares e amam os bichos

Não há mais como escapar: os Pokémaníacos estão por toda parte e a legião de fãs tem gente de todas as idades, cores, raças e tamanhos. Mas também não é pra menos: em todas as ruas dá para ver sintomas da febre como chaveiros, bichinhos grudados em vidros de carros, brinquedos nas lojas e coisa e tal. Aqui, selecionamos alguns admiradores que não têm medo de declarar seu amor às criaturinhas mais simpáticas deste final de século.

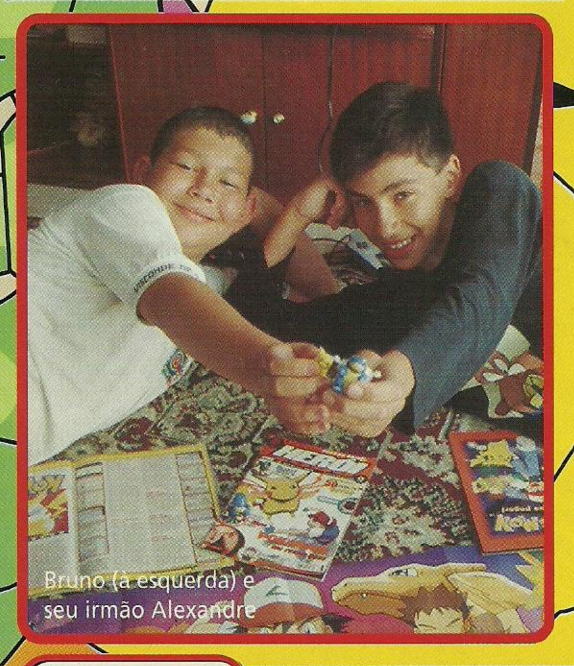
Carlos Eduardo Miranda, produtor musical

"Me interessei pelo desenho quando vi uma matéria no Jornal Nacional falando do desenho no Japão. Aí a gente (eu e minha namorada) saiu comprando um monte de bonecos. Em casa, temos uns quatro Pikachus diferentes, chaveirinho, game, revistinha... mas isso é mais coisa da minha namorada. Eu gosto mesmo é do desenho animado: assisto e gravo um monte de episódios e saio conversando com todo mundo sobre este negócio. Até com quem não entende nada de Pokémon eu falo.

Também jogo muito o **Pokémon Yellow** e o **Snap**, que já até terminei há muito tempo. Comprei e dei de presente pra minha namorada e acabei em dois dias. Saí que nem um louco procurando os bichos e tenho umas fotos boas, meio imbatíveis. Tem foto de quase 10.000 pontos!"



Miranda, a namorada e a coleção de Pokémon



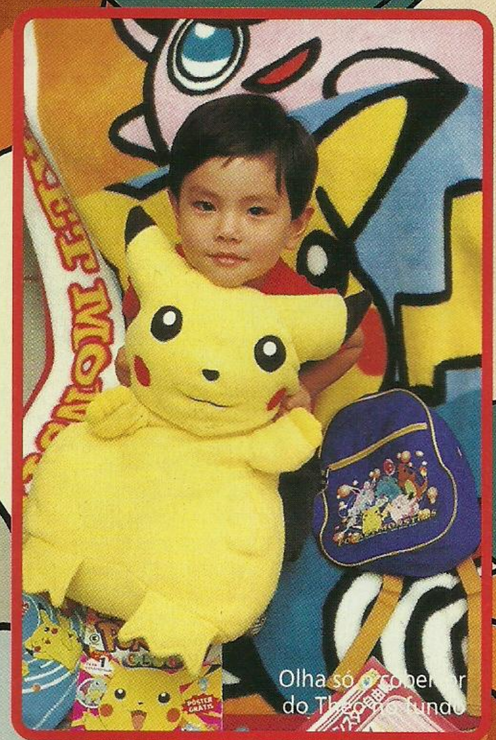
Bruno (à esquerda) e seu irmão Alexandre

Bruno Evaristo de Souza, 14 anos, estudante

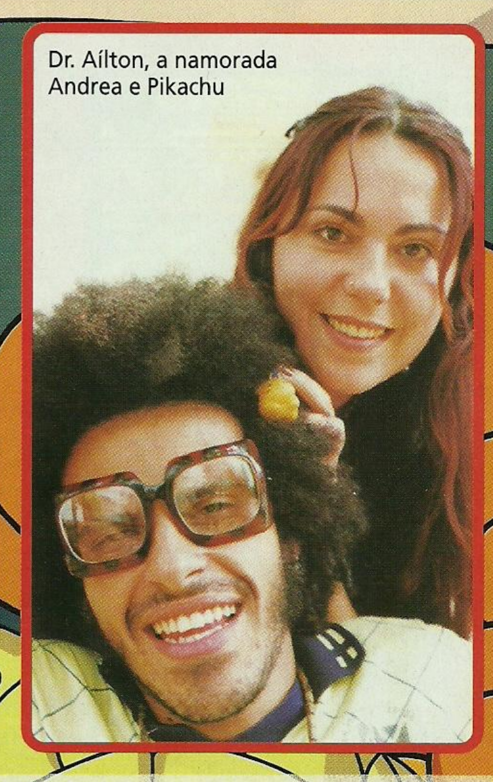
"A primeira vez que ouvi falar sobre Pokémon foi no jornal e dizia que era sucesso no Japão e aí me interessei porque os personagens são legais e quanto mais você sabe sobre Pokémon, mais quer saber. Assisto todos os dias com minha irmã Bárbara (de 4 anos) que adora o desenho e o preferido dela é o Charmander, já eu gosto mais do Ônix. Compro todas as revistas que saem e também os bonecos. Também tem meu irmão Alexandre (de 11 anos) que também gosta. A gente lê junto as minhas revistas e quando ele termina de ler tem que me devolver porque eu as guardo no meu armário."

aníacos

de montão. Veja se você se parece com um deles


Olha só o cobertor do Théo no fundo

Théo Mizutani Mukai, 4 anos
"No Natal vou ganhar Pokémon de boneco. Eu vou querer todos. O meu preferido é o Charmeleon porque ele tem um chifre grande. Tenho o CD, tenho o Squirtle que faz vento e depois volta o vento. Tenho um pôster e um Pikachu grandão pra dormir e ele é de pelúcia. Tenho um cobertor que tem a bolinha, tem a outra bolinha rosa e o Pikachu. Tenho um sapato que tem o Bulbassauro o Squirtle, o Pikachu e o Charmander. Não gosto da Equipe Rocket porque eles são feios, eu só gosto do Meowth. O Ash eu gosto porque ele tem um boné e eu já me fantasiei de Ash. Foi legal. Assisto o desenho todo dia e vi aquele que o Ash não conseguiu pegar o Snorlax na pokébola porque ele é muito gordo."


Dr. Aílton, a namorada Andrea e Pikachu

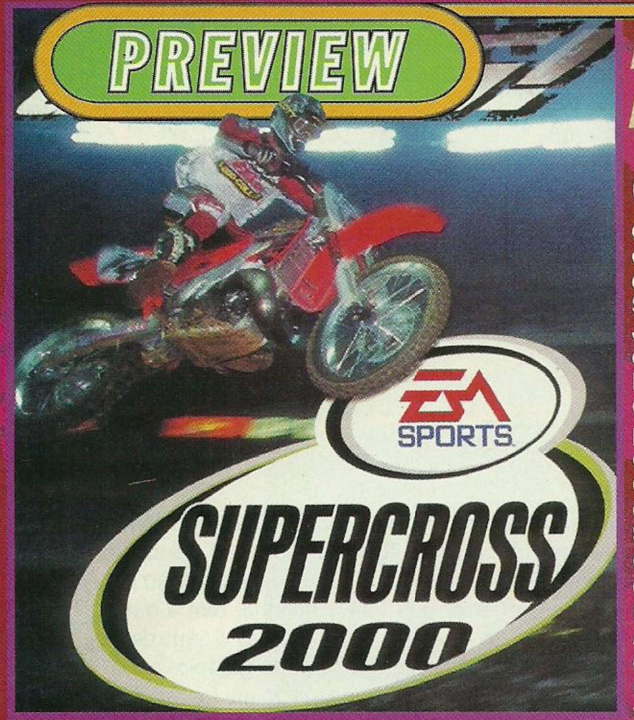


Dr. Aílton, 27 anos, colunista da revista 89 FM
"Conheci Pokémon através do Miranda (que também está nesta matéria). Ele me falou que é um negócio que não dá pra enjoar porque tem 151 personagens. E eu já sabia que existia mas nunca tinha jogado e comecei a jogar o **Pokémon Snap**, mas ainda não consegui me dar bem porque jogo só na casa do Miranda. Mas leio a **Pokémon Quadrinhos** que é bem legal e minha namorada também curte bastante."


Hugo (de óculos) e seus irmãos

Hugo Makoto Higashi, 13 anos, estudante
"Foi um amigo que me falou dos bichos. Ele disse que tinha visto um game que era legal e me passou para ver. Gosto do jogo do Game Boy e já joguei a versão Amarela, Azul e Vermelha. Mas gostei mais da Amarela porque parece que é mais fácil de achar os Pokémon. Agora estou jogando a versão Vermelha para ir até o fim e já consegui uns sessenta bichos. Tenho um primo que também joga e fiz algumas trocas de Pokémon com ele pelo Cabo Game Link. Peguei o Vulpix em troca do Pikachu. Tenho dois irmãos que curtem os personagens: a Karen (7 anos) ganhou um Pikachu de pelúcia e meu irmão Vítor (5 anos) tem um chaveiro do Charmander."

É o primeiro game de motocross para o N64. E já impressiona



Com a popularização dos esportes radicais junto a Geração X, mais e mais games do gênero começam a aparecer. Só de motocross, teremos nos próximos meses **Supercross 2000** da Electronic Arts, **Jeremy McGrath Supercross 2000** da Acclaim, **Top Gear Hyperbike** da Kemco e **ExciteBike** da Nintendo.
O título da EA será o primeiro a ficar pronto e já é uma indicação de que essa nova ramificação da categoria corrida vai dar muito o que falar – e o que jogar também.
Supercross 2000 é bem fiel ao esporte de verdade, mas também consegue contrabalançar este fator realismo com muitos elementos de Arcade, deixando o game mais fácil e acessível para quem busca apenas uma boa dose de diversão e velocidade. E isso é o que não falta neste título.
O motocross caracteriza-se por motos possantes correndo em espaços geralmente um pouco confinados, o que resulta em altas velocidades e muitos saltos, de acordo com os obstáculos da pista. O time de programadores da MBL conseguiu traduzir isso muito bem para o cartucho, o que fica evidente logo quando o Gate (portão) da largada é abaixado e os pilotos saem em disparada pela primeira reta, com os motores roncando ensurdecedoramente e aquela confusão de motos brigando por uma melhor colocação antes de chegar ao primeiro salto. Aliás, mesmo com várias motos ao mesmo tempo na tela, a taxa de Frames continua consistente e a velocidade não baixa nunca.
No nível de dificuldade mais fácil, um jogador regular não terá muitos problemas com a concorrência, mas se você resolver aventurar-se nos níveis mais elevados, os pilotos rivais vão torcer o cabo do acelerador e passar voando por cima da sua cabeça se você bobear.
O que mais impressiona são os efeitos de física. Tudo funciona como de verdade e se não fossem as opções Invisible Walls (Paredes Invisíveis) e Lean Assist (Assistente de Inclinação) que podem ser acionadas na Tela de Opções, pode crer que muito marmanjo iria sair da pista a cada trinta segundos. A coisa toda é tão bem feita que se você vier para um salto e soltar o acelerador na hora em que estiver subindo a rampa, a moto dará uma embicada para baixo quando estiver no ar. Dê uma aceleradinha quando estiver prestes a saltar e seu pulo será perfeito, com você aterrisando "em segurança" com a roda de trás.

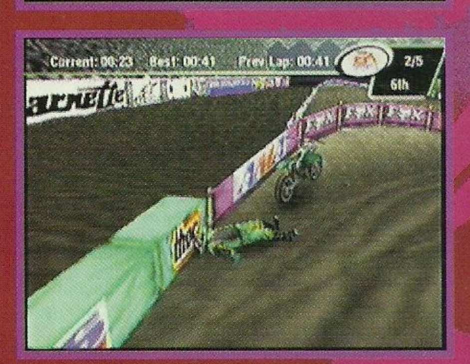
Tudo oficial

A EA está tipo que monopolizando as grandes licenças do esporte. Isso já acontece com a NHL, FIFA, NBA, WCW e agora Supercross. As mais de quinze pistas são todas oficiais e vão se desgastando com o passar da corrida. O campeão e "deus" do motocross, Jeremy McGrath, está de fora devido a um contrato de exclusividade com a Acclaim, mas para compensar, 25 outros malucos, digo, pilotos estão presentes. Quem conhece um pouco do esporte gostará de se fazer passar por Mike Metzger, um desequilibrado que na vida real já deu um salto de aproximadamente cem metros no deserto com sua moto. E quase não viveu pra contar a história.
As motos não trazem nenhuma representação visual de suas marcas, como a Yamaha YZ ou a Suzuki RM, mas seus modelos são iguais aos originais e os roncos dos motores não deixam dúvidas quanto a isso.
Pra trilha sonora, a escolha foi caprichada e nervosas dão aquele trato nos ouvidos nas telas de menu. Durante as corridas, a trilha dá lugar a uma narração chatinha que pode até ser desligada.



Gênero: Corrida
Produtora: Electronic Arts
Número de jogadores: 1 a 4
Console: Nintendo 64
Previsão de lançamento: Dezembro








SE FOSSE UM FILME,
TERIA 5 ASTROS,
MOSTRARIA 8 MUNDOS
E TERIA 30 HORAS
DE DURAÇÃO.

Leo Burnett

RA SER UM FILME.





maluca? Para descobrir, junte-se a Donkey Kong em seu maior desafio. Você explorará
novos amigos de Donkey e Diddy: Lanky, Chunky e Tiny, com centenas de novos golpes.
imaginar. E, além de tudo isso, há uns minigames que você pode jogar pelo caminho.
Expansão de Memória™ N64 para que isso fosse possível.

ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): 0XX (11) 814.8234.

Nintendo® by gradiente



Resident Evil 2

Zumbis e sangue num dos jogos mais esperados deste final de século

A aventura mais eletrizante e aterradora do N64 não é mais simplesmente um jogo. **Resident Evil 2** já é um fenômeno e é daquelas coisas que todo mundo sabe o que é. Existem brinquedos, gibis, um filme para o cinema está sendo preparado (veja texto à frente) e se daqui a pouco aparecer uma série animada não será de se espantar. Mas o melhor é que o momento de colocar as mãos na obra-prima da Capcom já chegou. **Resident Evil 2** está aterrissando agora no N64 e você terá todos os motivos do mundo para ficar horas na frente da TV, para pular na cadeira com todos os sustos e também para destruir o monte de zumbis que encontrar pela frente.

A aventura começa em Raccoon City, uma cidadezinha americana atingida por um vírus experimental que transformou praticamente todos os habitantes em zumbis nojentos prontos para comer o cérebro de qualquer ser vivo desprevenido e desavisado. O vírus não escapou dos laboratórios por acidente e toda a confusão foi causada por uma organização criminosa com interesse em conseguir poder ilimitado.

Para tentar solucionar o problema, existem dois personagens. Um é o policial Leon Kennedy que vai para Raccoon City investigar com a cara e a coragem os estranhos acontecimentos. A outra heroína é Claire Redfield, irmã de um policial que acabou enfrentou os zumbis na primeira versão e que agora está desaparecido. Dependendo de qual você escolher, os caminhos serão diferentes, assim como os desafios. Isso é um atrativo a mais que o cartucho traz, mesmo porque todo mundo vai ficar a fim de ver os destinos dos dois personagens.

Toda esta história sombria e o estilo do jogo fazem de **Resident Evil 2** uma experiência única no universo dos games. O jogo quase não tem música e aquele silêncio todo cria um clima de tensão total. Atrás da porta de cada sala há um zumbi tosco ou uns monstros-mutantes prontos para acabar com sua vida na primeira dentada. O realismo é muito grande e seu personagem vai se ferindo, sai arrastando a perna e ficando cada vez mais fraco. É claro que existem os remédios para dar uma força na hora do desespero.

Há várias armas para você se distrair com os bichos. No início existe apenas um revólver, mas com o desenvolvimento do game surgem facas, espingardas calibre doze e por aí vai. E além de matar os zumbis, você ainda tem de resolver uns quebra-cabeças meio complicados e enfrentar inimigos cada vez mais poderosos e deformados.

E para quem nunca ouviu falar de **RE 2** na vida e também para quem tem estômago fraco aí vai um alerta: o game é muito violento e é recomendado apenas para jogadores acima de dezessete anos de idade. Há várias cenas com muito sangue, tanto na hora em que você elimina um zumbi quanto na hora em que eles se juntam e acabam com você. Então o negócio é economizar munição porque você precisará delas a todo momento, principalmente porque um zumbi só vai desta para melhor com muitas balas. O mais legal é que quando você acha que já os exterminou, eles se levantam ou se arrastam e tentam de qualquer maneira tirar uma casquinha da sua saborosa carne. Aí, nesse caso amigão, descanse o dedo no gatilho.

Os gráficos dão um show à parte e até animações FMV (imagens computadorizadas) – algo que ninguém acreditava que o N64 pudesse fazer – existem e deixam qualquer um babando por um tempão. Não há lentidão nas imagens e tudo está muito definido, o que faz com que você se sinta ainda mais dentro de um verdadeiro filme. Também não é para menos: o cartucho tem 512 Megabits de memória, o que o torna o maior game já lançado para o N64. Os cenários são incrivelmente detalhados e só mesmo esta memória gigantesca poderia agüentar um visual tão complexo. O único embaço verdadeiro é na hora de passar de uma tela para outra (coisa que já acontecia no Playstation), mas é um problema

pequeno diante da magnitude de RE 2. Dá um certo trabalho para se adaptar à jogabilidade porque os controles são meio sensíveis e isso vai causar várias mortes no início do jogo. Mas é questão de treino.

E não se preocupe: **Resident Evil 2** é tudo e muito mais do que todo mundo que tem um N64 poderia esperar. Então vá atrás dos zumbis e não deixe ninguém comer seu cérebro. Isso deve doer um bocado.

Odair Braz Junior



Claire Redfield

É uma das heroínas do game. Na primeira versão seu irmão Chris Redfield, um policial, desapareceu enfrentando zumbis e agora ela quer saber o que provocou tudo isso. Mas Claire é muito otimista, inteligente, auto-confiante e esperta. Resumindo: é boa para resolver qualquer parada.

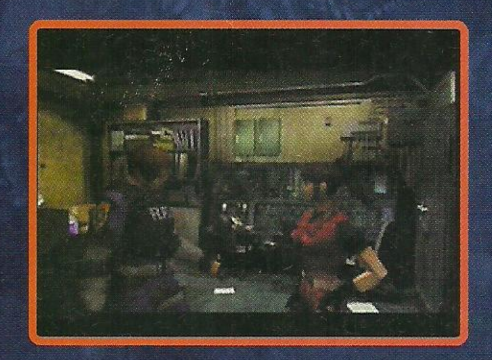


Leon Kennedy

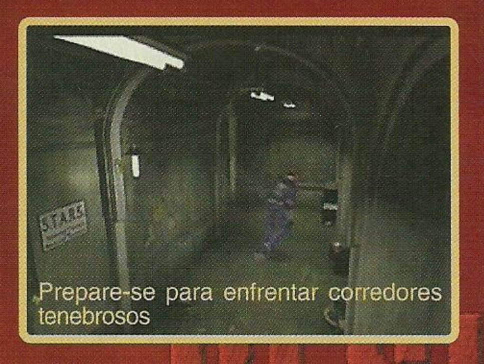
É um policial que resolve investigar sozinho o que está acontecendo em Raccoon City, já que todo o resto da cidade foi totalmente destruída. Apenas mais tarde ele percebe a encrenca em que se meteu, mas não se abate. É muito corajoso, é habilidoso com armas e nehum zumbi é problema para ele.



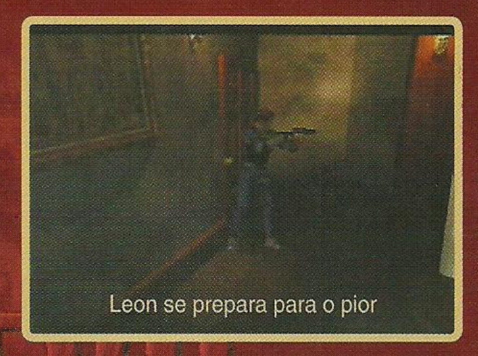
Você tem de investigar tudo para encontrar pistas



Claire e Leon em ação


Prepare-se para enfrentar corredores tenebrosos


Destruição por todos os lados na cidade


Leon se prepara para o pior

Resident no cinema

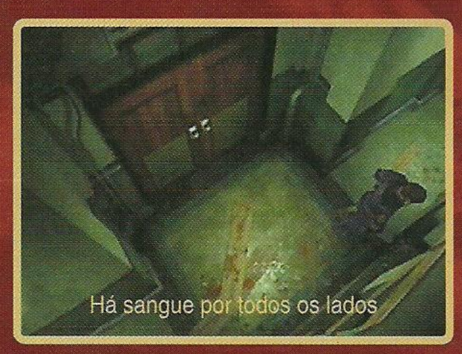
É triste mas é verdade: até a presente data, nenhuma adaptação de games para o cinema valeu o preço do ingresso. Mais triste ainda é que um dos jogos mais bacanas do universo – e com mais cara de se tornar um filmaço – não está nem perto de quebrar este tabu maldito. E não é por má vontade: os caras da Capcom até que estão tentando fazer de **Resident Evil** um filme de terror de primeira, mas cinema é um pouquinho mais complicado de fazer do que um game.

O roteiro de **Resident Evil** (o game) é uma beleza: coisas estranhas estão acontecendo em uma mansão enfurnada no meio de um pântano próximo à cidade de Raccoon. Uma equipe especial chamada S.T.A.R.S. é enviada para investigar e descobre que o buraco é bem mais embaixo: a mansão está tomada por zumbis e outras criaturas nojentonas, e eles têm de deter os bichos antes que eles alcancem a cidade, se espalhem e tomem o mundo.

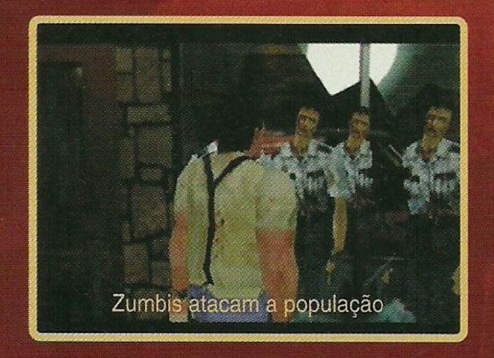
O momento para fazer de **Resident Evil** um filme não poderia ser mais perfeito. Afinal, filmes de terror estão em alta em Hollywood, e o que não falta na história são elementos clássicos de um terrorzão de primeira: zumbizões à solta, gente morrendo das maneiras mais horríveis e espaço para efeitos especiais de primeira - como as criaturas que pipocam pelo game. Isso tudo somado à popularidade do game, o mais vendido da história da Capcom, que teve duas continuações (é o 2 que está chegando para o Nintendo 64) e até "versões do diretor", fazia de **Resident Evil** uma aposta mais do que certa para os engravatados de Hollywood e da própria produtora do jogo, que faria aqui sua estréia em celulóide.

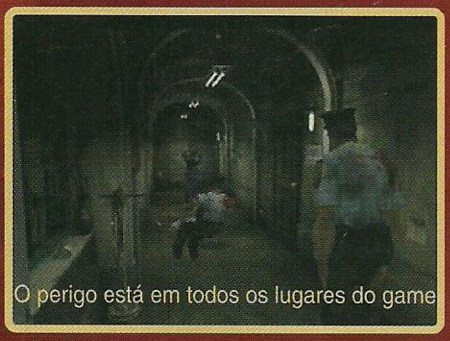
Mas, como boa parte dos projetos bacanas que a gente espera virarem realidade, a coisa deu chabu. A saga de **Resident Evil** nos cinemas começou em 1997, quando o roteirista Alan McElroy – responsável pela história fraquinha do filme do Spawn – foi chamado para transformar o game em filme. Ele escreveu uma história que, embora bastante fiel ao primeiro jogo, deixava a desejar: faltavam elementos de caracterização de personagem e outros badulaques que tornam um roteiro "filmável". Nessa mesma época dois pôsteres da produção começaram a circular na Internet – falsos, como se confimaria depois. Até o nome de Bruce Campbell, o protagonista da série **Evil Dead**, apareceu ao lado dos menos prováveis Jason Patric (**Velocidade Máxima 2**) e Samantha Mathis (**A Última Ameaça**) compondo o elenco do filme. Pura balela. **Resident Evil 2** – o jogo – foi lançado em dezembro de 1997 e trouxe um alento de esperança aos fãs: a caixa do game trazia um concurso para escolher um sortudo que ganharia um ponta no filme – e que isso não passaria de abril do ano seguinte, o


Existem muitas armas para detonar


Há sangue por todos os lados


O visual da casa é bem aterrador


Zumbis atacam a população


O perigo está em todos os lugares do game


Zumbis surgem logo no começo do jogo

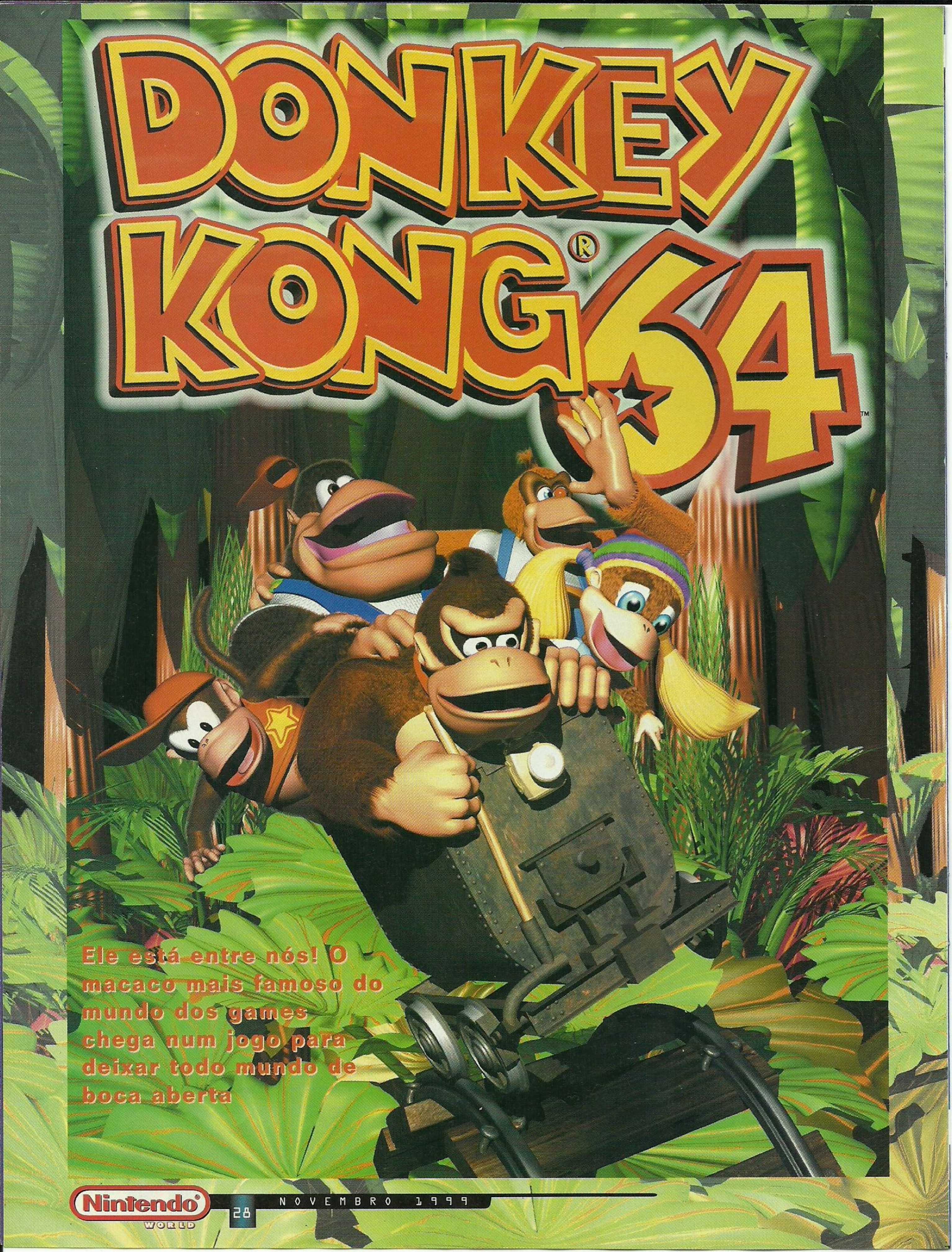
Deadline do concurso. Alarme falso mais uma vez, já que até então nem roteiro e nem diretor haviam sido escolhidos pela Capcom. Quando os fãs do jogo em particular – e de filmes de terror em geral – já estavam perdendo as esperanças, eis que a Capcom anuncia que o projeto estava nas mãos do mestre George Romero – nada menos do que o criador de **A Noite dos Mortos Vivos**, **O Despertar dos Mortos** e **Dia dos Mortos**, os "filmes de zumbis" mais importantes da história do cinema. Com um verdadeiro especialista a bordo, parecia que Resident Evil finalmente ia sair do papel e ganhar um tratamento digno para chegar às telonas. Mais ainda: Romero dirigiu os comerciais para o lançamento de **Resident Evil 2** no Japão, o que comprovava a confiança da produtora no veterano, e também seria o responsável pelo roteiro. A essa altura, Alan McElroy já estava fora. Daí começaram os boatos mais absurdos do universo: Sarah Michelle Gellar estava no filme, Jennifer Love Hewitt também; o lançamento do filme seria simultâneo ao do terceiro jogo - o que não aconteceu, claro.

A bomba explodiu em junho deste ano: a Capcom, não satisfeita com o roteiro escrito por George Romero, demitiu o sujeito. Ao que parece o mestre estava encarando **Resident Evil** como uma Quarta parte não-oficial de seus filmes de zumbi, e deixava de fora os outros elementos do game – como as criaturas bizarras e o clima de terror urbano. Os S.T.A.R.S. também estavam de fora, bem como as origens do protagonista da aventura, Chris Redfield. Uma pena. Agora a versão para o cinema de **Resident Evil** encontra-se no limbo.

Dizem que Romero pode voltar a bordo, mas só como diretor. Dizem que o filme chegará às telas só em 2001. Uns dizem que Andrew Kevin Walker, roteirista de **Seven**, será o responsável pela nova história. Já outros garantem que o trampo é de Paul Anderson, responsável pelo primeiro filme baseado em **Mortal Kombat** e pela ficção científica **O Enigma do Horizonte**. No universo de **Resident Evil – O Filme**, só uma coisa é certa: ainda vai demorar um bocado para encararmos zumbis e outras criaturas bizarras em grande estilo. O jeito é esperar.

Matheus Prado




DONKEY KONG® 64™
Ele está entre nós! O macaco mais famoso do mundo dos games chega num jogo para deixar todo mundo de boca aberta

Final de ano é sinônimo de Donkey Kong novo pintando na parada. É assim já faz quatro anos: **Donkey Kong Country** em 1994, **DKC2** em 1995, **DKC3** em 1996 e **Donkey Kong Land 3** em 1997. Em 1998, tivemos uma pequena quebra nesta tradição, mas o Natal de 1999 está aí pra alegria dos milhões de fãs do macaco mais adorado dos videogames: **Donkey Kong 64** é o primeiro game para Nintendo 64 do macacão, fora as participações especiais em **Mario Party** e **Super Smash Bros.**

Apesar de revelado há pouco tempo, **Donkey Kong 64** já estava em desenvolvimento há mais de dois anos, e a equipe DK da Rare conseguiu criar um game com uma jogabilidade tão redonda que nem precisava se incomodar em criar uma história. Tanto que eles nem se preocuparam muito com isso mesmo. Donkey Kong é Donkey Kong. E como todos os outros que vieram antes deste, a história é basicamente a mesma: crocodilo seqüestra macacos e rouba bananas douradas, macaco que sobra sai em busca dos outros, pegando as bananas douradas pelo caminho.

Ninguém joga **Donkey Kong** esperando a dramaticidade de uma obra-prima da literatura, portanto o que faz a diferença neste caso é o leque de oportunidades que o game proporciona. Há tanta coisa para fazer, tanto lugar para explorar, tanto segredo para descobrir, que você nem vai querer saber que K. Rool inventou uma terrível arma chamada Blast-o-Matic e ameaça explodir a Ilha DK. Então é melhor que nossos amigos Kongs se liguem!

MACACOS ME MORDAM

E por falar em Kongs, a macacada veio em peso desta vez! **Donkey Kong 64** é o maior cartucho de todos os tempos. Então nada mais lógico que os Kongs presentes formem o maior zoológico konguiano já reunido numa mesma aventura. Será preciso vasculhar cada pedacinho das fases com todos eles, pois cada um possui habilidades e itens exclusivos que levam a lugares que os outros não conseguem ir. Vamos catar piolho de um-por-um?



Donkey Kong

Sinônimo de videogame, não tem quem não conheça nosso querido gorilão. Depois de só fazer figuração em **Donkey Kong Country 2** e **3**, Donkey pode ser controlado novamente. Ele é seu primeiro personagem no jogo e com o peludão você deve libertar os outros que foram aprisionados por K. Rool em diferentes lugares do jogo. Ele está mais forte do que nunca e louco pra comer várias bananas.

Diddy Kong

Praticamente tão famoso quanto seu tio Donkey, Diddy Kong tem como atributos a esperteza, agilidade e coragem. Lançado à condição de superstar com **Diddy Kong Racing**, o pequeno chimpanzé é resgatado logo no início do game e pode dar um refresco para Donkey se ele começar a se sentir cansado depois de todos estes anos.



Tiny Kong

Até sei o que você acabou de pensar: "ué... essa aqui não é a Dixie?". Realmente, a estrela de **DKC3** lembra bastante sua irmã caçula. Tiny usa até um corte de cabelo parecido e o mesmo golpe da "cabelada-giratória" que fez a fama de Dixie. Só que a baixinha pode fazer uma coisa que sua irmã não podia – encolher!

Lanky Kong

No zoológico, o macaco mais procurado é geralmente o orangotango. Seu jeito desengonçado o torna engraçado por si só, e Lanky, para manter a tradição da espécie, é o palhaço do bando. Só os inimigos não dão risada quando ele estica seus longos braços num golpe potente. Além disso, nosso orangotango sabe nadar tão bem quanto o Gustavo "Xuxa" Scherer.

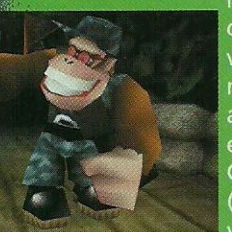


Chunky Kong

Este comeu muita banana! Chunky é bombado e bota medo nos inimigos só com seu físico! Altamente recomendado para empurrar aqueles objetos pesados que os outros não conseguem nem mexer. Ao lado de Tiny e Lanky, completa a ala estreante em **Donkey Kong 64** e está lá para garantir o sucesso da empreitada nem que seja na base da força bruta.

Mais amigos

Além dos cinco macacos que você pode controlar, outros ilustres membros da família estarão sempre por perto para dar aquela força na hora da necessidade. O resmungão Cranky, que acha que é o verdadeiro herói da história, oferece dicas e as valiosas poções mágicas que dão acesso a novos golpes e movimentos.



Funky

O descolado Funky (ei, Rare, o que vocês estão esperando para fazer um jogo dedicado a este que é o Kong mais carismático de todos os tempos?) resolveu deixar de ser bonzinho e coloca à sua disposição um amplo arsenal. Quer dizer, dessa vez, você também poderá esmagar a crocodilada com armas que disparam amendoins, abacaxis e outras frutas.



Candy Kong

A coisinha mais linda da selva também está de volta para deixar a macacada babando. Candy Kong está arrasando num novo modelito de saia e top que vai fazer os Kongs esquecerem as bananas douradas e só ficar fazendo serenata para a bela moçoila. É com ela que você consegue os instrumentos musicais para tocar em cima das plataformas apropriadas.

Snide

Mas nem todos são macacos nessa selva. Snide é uma fuinha que tem bronca dos Kremlings e trocará as plantas das fases por bananas douradas se você conseguir achá-las. A dupla de glutões Troff e Scoff sempre têm um espaço sobrando em seus enormes estômagos para mais algumas bananas – alimente os animais e eles o ajudarão. K. Lumsy é um Kremling desgostoso com seu rei e que está mais do que propenso a virar a bandeira. E tem também a Fada Banana que... bem, a Fada Banana é segredo.

K. Lumsy

A LEI DA SELVA

Fases, fases e mais fases. Cada uma delas estendendo-se, como diria seu avô, até onde seus olhos podem enxergar. O game é tão grande e rico em visuais que simplesmente não roda sem o Cartucho de Expansão de Memória, que virá incluído quando você comprar o game.

Um dos objetivos principais é recolher as bananas douradas que estão espalhadas pelos mundos – são cinco delas para cada Kong em cada mundo. Isso torna óbvio que a exploração é extremamente necessária e os macacos terão que ir e vir constantemente entre as fases para poder abrir novas áreas uns para os outros. Já ouviu falar de trabalho em equipe? Pois é essa justamente a idéia! Por exemplo, depois de rodar toda a fase com, digamos, Donkey, você dá de cara com uma porta com um símbolo de uva. O que será que existe atrás dela? Já que a espingarda de Donkey dispara apenas côcos, o jeito é voltar depois com Lanky e descer uma saraivada de uvas nessa porta. Para trocar de Kongs, simplesmente pule em barris que têm o rosto deles. Lá dentro, você vê todos os macacos que já destravou fazendo toda a espécie de macaquices para chamar a sua atenção e convencê-lo a jogar com ele. Todos os itens têm uma função no jogo, e mais cedo ou mais tarde, você encontrará uma utilidade para eles. Uma boa notícia aos saudosistas: o arcade **Donkey Kong** original está escondido em algum canto do game, portanto olhos abertos!

JUNGLE BEAT

Donkey Kong 64 já começa arrasador! Logo na abertura, temos uma pequena idéia do que encontraremos pela frente com toda a macacada juntando-se num rap pra lá de nervoso. A música é bem legal e totalmente cantada, inclusive com algumas partes engraçadíssimas. Durante a aventura, o ritmo continua em alta, com tambores soando junto com ruídos característicos da selva e até algumas melodias que já ficaram registradas em nossas mentes por causa do longo tempo jogando **Donkey Kong Country**. Os sons emitidos pelos Kongs também são satisfatórios: você só conseguirá mais realismo que isso fazendo uma visita ao zoológico.

CADA MACACO NO SEU GALHO

O game é ainda melhor quando todos eles se juntam num Multiplayer desvairado. Quando você imaginou ver um personagem boa-praça como Diddy empunhando pistolas no melhor estilo John Woo? Os modos Multiplayer de **DK64** são sempre muito divertidos e neste game em especial rola uma grande diversidade com sua "violência bonitinha" que simplesmente não se encontra num game como **Duke Nukem**, por exemplo.

Conheça os mundos do game

Quer dizer, não deixe os macacos virarem comida de crocodilo! Nessas imensas e perfeitamente projetadas fases, você encontrará toda espécie de Kremling louco para provar uma iguaria primata. Conheça agora um pouco sobre cada uma delas.

As Ilhas

A isolada Ilha Kong ganhou uma vizinha na forma da gigantesca e mecânica ilha construída pelo chefe dos Kremlings, K. Rool em pessoa! É de lá que o crocodilão aponta seu Blast-o-Matic pronto para fazer um estrago dos grandes. Entre estas duas ilhas, estão as entradas para todas as fases.

Jungle Japes

A primeira fase para você fazer macacadas e se acostumar com os controles. Funky está por aqui para suprir suas necessidades bélicas, juntamente com o aprisionado Diddy. Não perca tempo e corra em seu resgate! As marmotas Gnawty habitam uma rede de túneis subterrâneos e pulam para fora quando você menos espera.

Angry Aztec

A antiga civilização dos Astecas vivia por aqui. Os templos erguidos em homenagem a seus deuses servem agora de prisão para Lanky e Tiny. Candy Kong também aparece aqui pela primeira vez com seus mágicos instrumentos musicais.

Frantic Factory

Uma fábrica de brinquedos é geralmente uma coisa legal. Pena que os brinquedos fabricados aqui têm como única função atacar os Kongs. É aqui que você resgatará o último dos moicanos, quer dizer, o último dos moikongs, quer dizer... ah, você entendeu! Chunky espera por você dentro de uma jaula suja e enferrujada, pronto para ajudá-lo a fazer picadinho de crocodilo.

Gloomy Galleon

A embarcação de K. Rool já viu melhores dias. Repleto de Kremlings por todos os lados, o galeão é a própria imagem da desolação. Nas redondezas, você também encontrará um farol inoperante. Isto é, inoperante até que você descubra um uso para ele...

Fungi Forest

Parece que os designers da Rare se entupiram com os fungos dessa floresta. Senão, como explicar um cogumelo gigante em que se pode dar um rolê por dentro? Além dessa viagem alucinógena, celeiros e moinhos abandonados, uma árvore mística e um gigantesco relógio-cuco que transforma dia em noite e vice-versa, fazem parte do cenário.

Crystal Caves

A tradicional fase de gelo. Rochas geladas ameaçam cair na cabeça dos Kongs o tempo todo. Muito cuidado é necessário, principalmente ao se enfrentar os temíveis Koshas que são muito dedicados a seu chefe K. Rool.

Creepy Castle

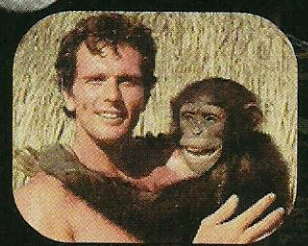
O assustador castelo do rei dos crocos. Se **DK64** não fosse tão colorido, temos certeza que você morreria de medo. Visões como o assombrado salão de baile real, as criptas de outro mundo e um museu fantasmagórico são o suficiente para deixar qualquer macaco com a pulga atrás da orelha.

Hideout Helm

O confronto final com K. Rool. O pilantra está escondido aqui neste mundo, só aguardando aqueles que tiverem coragem de se aproximar. A gente espera que você tenha. Mas será que esse é mesmo o final? Bem, aguarde as próximas edições de **Nintendo World** para saber!

Macacos amigos da TV e cinema

Conheça outros três macacos bem famosos



Chita

É a velha parceira de Tarzan naquele seriado bagaceiro dos anos 70, estrelado pelo canastrão-amigo Ron Ely. Ela só fazia palhaçada do começo ao fim dos episódios e também era a melhor amiga do garoto Jay.



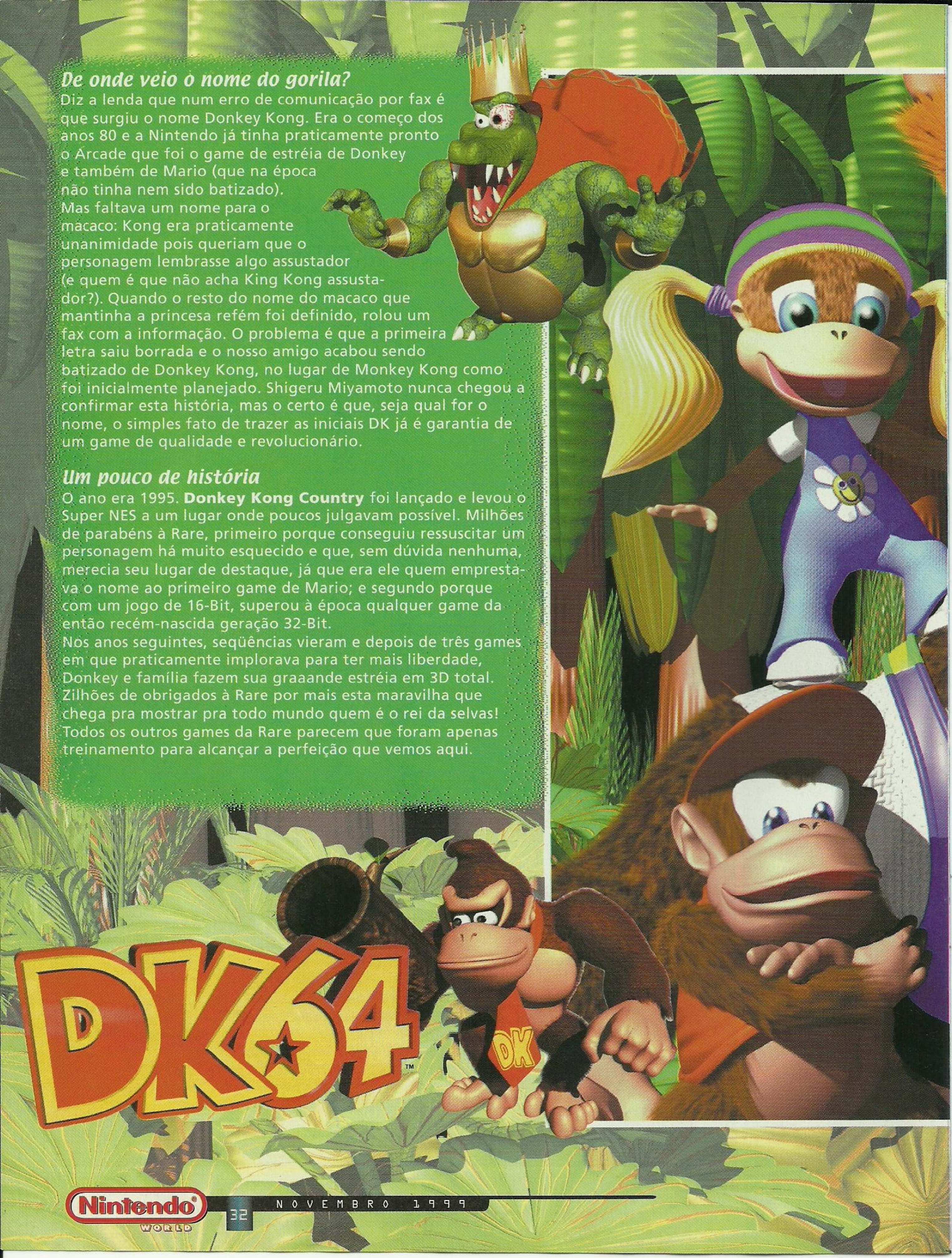
Macaco do B.J.

B.J. McKay era o astro da série **As Aventuras de B.J.** no final dos anos 70. Ele dirigia um caminhão pelas estradas dos Estados Unidos ao lado de seu macaco-companheiro chamado Urso (era Bear, em inglês). O símio fazia suas palhaçadas e também ajudava seu dono a sair de umas encrencas.



King Kong

Este praticamente dispensa apresentações, mas lá vai. Seu primeiro filme surgiu na década de trinta e já tinha aquela loira que cai na ilha do gigantão, que acaba se apaixonando por ela. Os efeitos de Stop-motion foram revolucionários na época. E já que a matéria é do Donkey veja esta curiosidade: a empresa que detém os direitos de Kong, processou a Nintendo por causa do nome do gorila dos videogames, já que os dois são similares. Mas no final das contas deu tudo certo e as duas empresas acabaram se entendendo. Outros pontos altos da carreira de King Kong: enfrentou o Godzilla num clássico do cinema trash e também veio ao Playcenter nos anos 70.

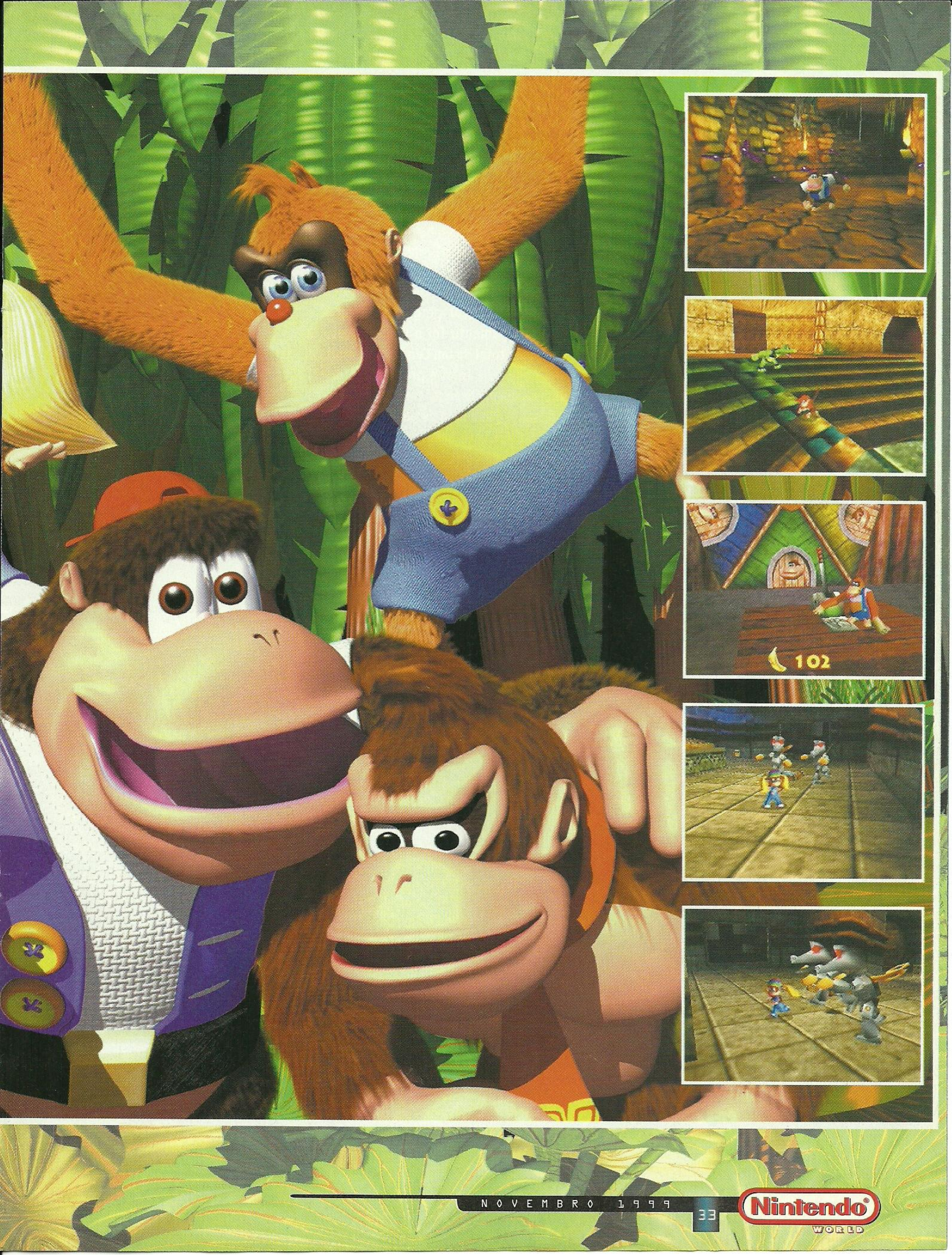


De onde veio o nome do gorila?

Diz a lenda que num erro de comunicação por fax é que surgiu o nome Donkey Kong. Era o começo dos anos 80 e a Nintendo já tinha praticamente pronto o Arcade que foi o game de estréia de Donkey e também de Mario (que na época não tinha nem sido batizado).
Mas faltava um nome para o macaco: Kong era praticamente unanimidade pois queriam que o personagem lembrasse algo assustador (e quem é que não acha King Kong assustador?). Quando o resto do nome do macaco que mantinha a princesa refém foi definido, rolou um fax com a informação. O problema é que a primeira letra saiu borrada e o nosso amigo acabou sendo batizado de Donkey Kong, no lugar de Monkey Kong como foi inicialmente planejado. Shigeru Miyamoto nunca chegou a confirmar esta história, mas o certo é que, seja qual for o nome, o simples fato de trazer as iniciais DK já é garantia de um game de qualidade e revolucionário.

Um pouco de história

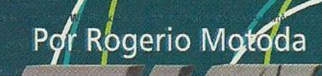
O ano era 1995. **Donkey Kong Country** foi lançado e levou o Super NES a um lugar onde poucos julgavam possível. Milhões de parabéns à Rare, primeiro porque conseguiu ressuscitar um personagem há muito esquecido e que, sem dúvida nenhuma, merecia seu lugar de destaque, já que era ele quem emprestava o nome ao primeiro game de Mario; e segundo porque com um jogo de 16-Bit, superou à época qualquer game da então recém-nascida geração 32-Bit.
Nos anos seguintes, seqüências vieram e depois de três games em que praticamente implorava para ter mais liberdade, Donkey e família fazem sua graaande estréia em 3D total. Zilhões de obrigados à Rare por mais esta maravilha que chega pra mostrar pra todo mundo quem é o rei da selvas! Todos os outros games da Rare parecem que foram apenas treinamento para alcançar a perfeição que vemos aqui.


102

Três horas. Nem um segundo a mais. Este é o tempo que você tem para impedir que um satélite controlado por um grupo de terroristas conhecido como Crying Lions entre em ação e acabe com a paz do planeta.

Tensão, cartuchos de bala esparramados para todos os lados e tiroteios de primeira marcam WinBack, o mais novo game de espionagem para N64.

Neste jogo, que mistura um pouco de GoldenEye 007 com Missão: Impossível, você assume o papel de Jean-Luc Couger, um policial de elite do S.C.A.T. (Time de Ações Estratégicas). Seu objetivo é localizar o quartel-general do Crying Lions e fazer o melhor que puder para assumir o controle do satélite militar apelidado de GOLFO. Na pior das hipotéses, você deve destruir os computadores que controlam o equipamento de alta tecnologia. Simples e direto. Mas, a esta altura, você deve estar se estar perguntando: qual o segredo deste satélite? Bom, para começar, o tal equipamento foi o responsável – a quilômetros e quilômetros de distância – pela destruição total de um Centro de Pesquisas Espaciais. Tudo isso com um único disparo de um poderoso, letal e preciso raio laser! Depois da explosão, o equipamento leva cerca de três horas para poder entrar em ação novamente. E é com esse curto espaço de tempo – e na maior pressão – que a nata da polícia trabalha. Mas o caos mundial pode ser evitado. Cada membro do S.C.A.T. está encarregado de vasculhar um trecho diferente do local onde se supõe estar a sala de comando do satélite. Todos farão o máximo para retardar o disparo do laser, inclusive você.


Por Rogerio Motoda

WinBack™
Covert Operations

Munição limitada

No início da empreitada você carrega uma pistola 9 mm, uma metralhadora e uma superespingarda calibre doze, mas conforme o jogo avança, acha armas com silenciador, lança-mísseis, bombas com detonação por controle remoto, sensores de explosivos e lanternas que podem ser acopladas a qualquer tipo de arma de fogo.

Com tudo isso, não dá para negar que a tentação de sair atirando em tudo o que aparece pela frente é grande. Mas seja esperto, é melhor não desperdiçar balas dando tiros para o nada ou então descarregando um pente inteiro de munição em um único inimigo.

Quer dizer, você até pode fazer isso, desde de que a arma escolhida seja a pistola 9mm, que tem munição infinita e um bom poder de fogo. Os outros armamentos devem ser usados nos rivais mais casca grossa. Melhor ainda: procure responder aos ataques adversários na mesma moeda. Se inimigo o recebe com uma saraivada de balas de metranca, faça a mesma coisa contra ele.

Nunca é tarde para lembrar que as munições são limitadas. Elas geralmente ficam espalhadas pelo cenário, dentro de caixotes de madeira ou sobre mesas e estruturas. Explore bem os locais por onde você anda e mantenha-se sempre municiado. Outra dica para não ficar na mão é nunca recarregar a metralhadora ou pistola com silenciador antes que a maioria das balas seja disparada. Isso porque, no momento em que você aperta o botão B, o personagem coloca novos projéteis na arma, mas dispensa o conteúdo (usado ou não) antigo.

Agora, se você quer um pouco mais de emoção, experimente liqüidar o soldado rival com um golpe de caratê ou uma coronhada certeira. Não há riscos. Encontre uma vítima que esteja sozinha (e de prefência de costas), chegue bem perto e aperte o botão A para desferir uma pancada mortal.

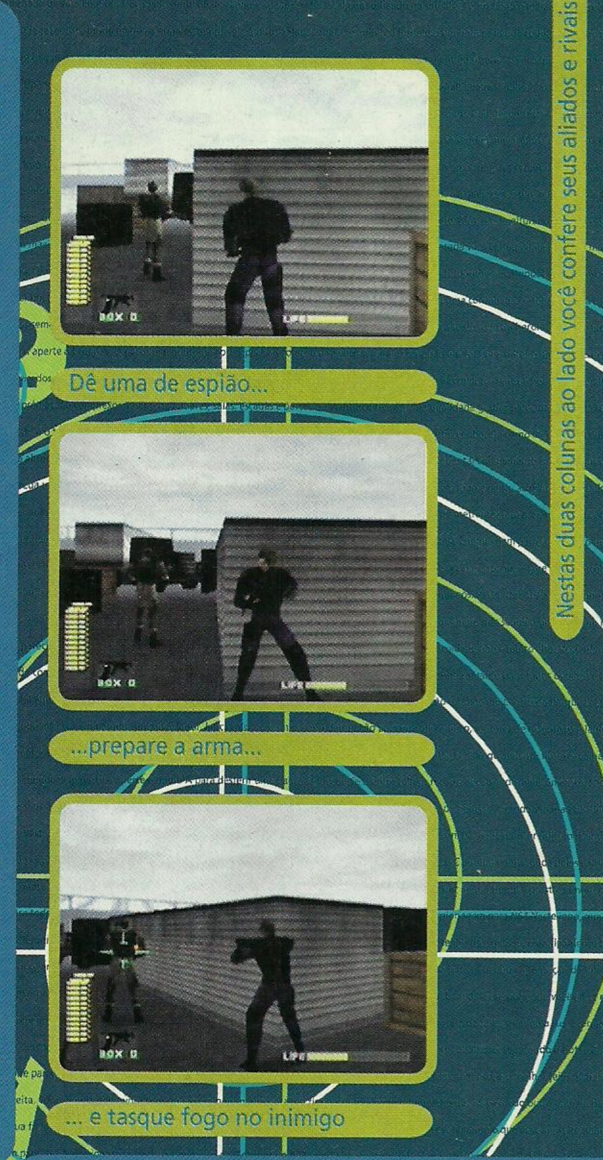
Se a tática falhar, recorra às caixas de medicamentos. São poucas por cenário, mas caso você não tenha finalizado uma missão, pode voltar para pegá-las quando a sua energia realmente estiver baixa. Os estágios são divididos por Checkpoints, que é o ponto de partida no caso do seu personagem ter morrido em combate.



Esta é apenas uma amostra do arsenal pesado de WinBack

Sessão Bangue-Bangue

A sensação que se tem ao jogar **WinBack** é a de estar participando de uma autêntica caçada policial, com tiroteios no melhor estilo **GoldenEye 007** e jogabilidade simples.
Mas as semelhanças com o game do espião mais famoso do mundo param por aí.
A perspectiva de visão do jogo do herói Jean-Luc é em terceira pessoa – parecida com a de **Missão: Impossible** –, ou seja, você vê o personagem que está controlando.
Desta maneira fica evidente a variedade de movimentos do policial. Ao todo são mais de 350 animações diferentes, que garantem um realismo ainda maior. Você pode correr abaixado, segurando o botão Z, fazer rolamentos, correndo e apertando o botão A e ainda pode assistir a cada troca de munição (até as cápsulas vazias caindo no chão dá para ver). Tudo é muito perfeito.
O mais legal, no entanto, é ficar escondido para depois pegar o inimigo de surpresa. É muito fácil fazer isso: fique de frente para algum anteparo (caixote, muro, parede, barril) e aperte o botão A. O personagem fica de costas para a proteção e se você segurar o botão R, ele vai sair e mirar o alvo que estiver mais próximo.
Dá para usar esta mesma tática até mesmo em abrigos pequenos. Basta ficar abaixado, segurando o botão Z e seguir os mesmos passos de quando o policial está em pé. Pode parecer ridículo ficar cara a cara (com a distância de apenas um engradado) com os terroristas, mas este é o melhor jeito de dar baixa neles e perder o mínimo de energia.



Dê uma de espião...

...prepare a arma...

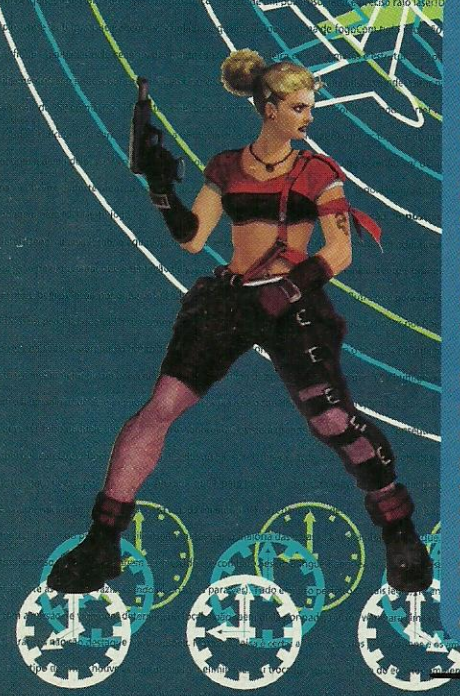


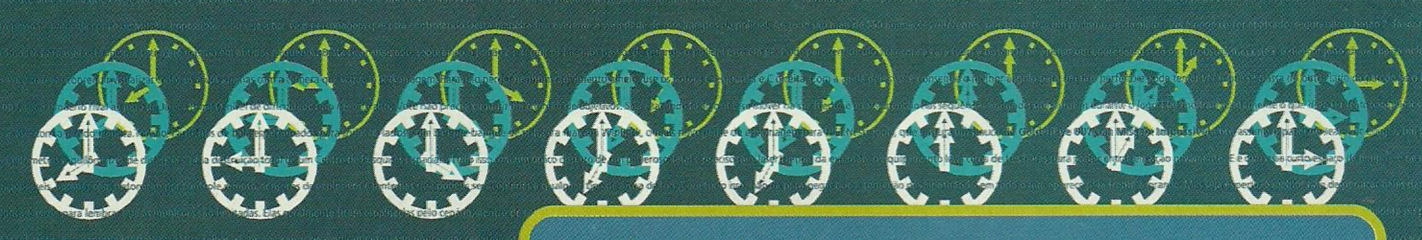
... e tasque fogo no inimigo

Nestas duas colunas ao lado você confere seus aliados e rivais

Inimigos espertos

Os inimigos são inteligentes. Alguns têm a missão de vigiar um determinado local e não saem de lá por nada, outros vêm para cima de você atirando alucinadamente. Também há os mais precavidos que fogem e se escondem e os que alertam o restante dos colegas quando se sentem ameaçados.
Acostumar com a visão de jogo também é fundamental para ter vida longa. Ela não é das mais perfeitas e por isso, na maioria das vezes você não vai conseguir visualizar todos os alvos apenas com a câmera que segue o personagem. Para não perder nenhum movimento alheio, use os botões C esquerda e C direita. Com a ajuda deles você consegue o melhor ângulo para um tiro perfeito e pode tentar ver o que se passa do outro lado da parede.
Se o inimigo estiver longe, sua visão pode ficar um pouco prejudicada por causa da névoa leve. Os gráficos não são destaque em **WinBack**. Mas uma coisa é certa: a animação dos personagens e os ambientes estão entre os melhores. As fisionomias são bem detalhadas. Uns têm bigode, outros são mais gordinhos e há até os que usam óculos.
Os prédios são complexos. Cheios de andares, salas, escadas e portas. Se **WinBack** tivesse uma qualidade gráfica parecida com a de **GoldenEye 007**, seria um sério rival ao jogo de James Bond.
O nível de dificuldade não é muito alto. Você não precisa cumprir um montão de objetivos. Saia atacando tudo o que se mover na sua frente e preste atenção nas seqüências animadas que surgem durante o jogo. Elas mostram exatamente o que deve ser feito naquele instante.
Na parte sonora não existem grandes problemas. Você consegue identificar o ruído de cada tipo de arma, houve as cápsulas serem eliminadas ou trocadas, sente o efeito do eco nos ambientes menores e mais vazios e escuta uma música que vai ficando tensa de acordo com o seu nível de energia.





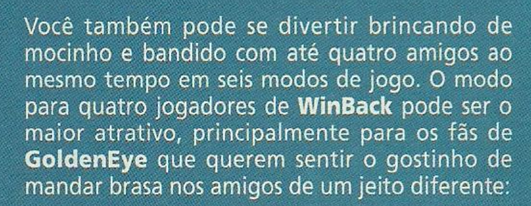


Modos de Jogo
Para um Jogador

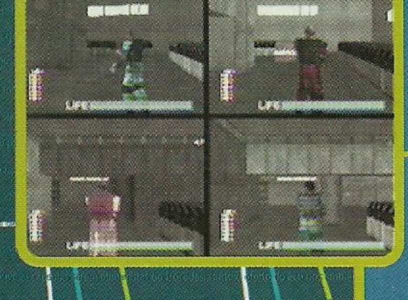
Modo Story - É o modo de jogo normal. São mais de trinta estágios em quatro áreas distintas cheias de ação, espionagem, armadilhas, emboscadas e muitas cenas de animação.

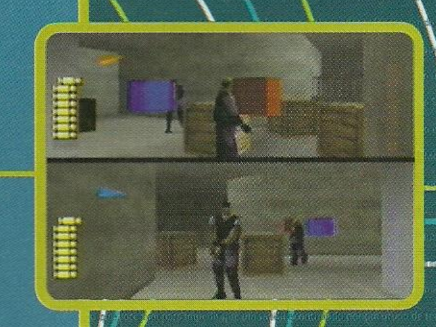
Modo Tutorial - Aqui, você aprende com um instrutor do S.C.A.T., as técnicas de ataque, os movimentos especiais e como colocar o seu alvo mais rapidamente da mira da sua arma. Aproveite para fuçar todos os botões e crivar os alvos de bala.

Multiplayer



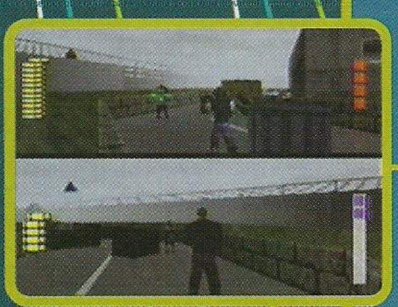
Você também pode se divertir brincando de mocinho e bandido com até quatro amigos ao mesmo tempo em seis modos de jogo. O modo para quatro jogadores de **WinBack** pode ser o maior atrativo, principalmente para os fãs de **GoldenEye** que querem sentir o gostinho de mandar brasa nos amigos de um jeito diferente:





Last One Standing - Em nove arenas diferentes, até quatro jogadores disputam para ver quem é o melhor. Os cenários estão cheios de itens e vence o último que conseguir ficar em pé.

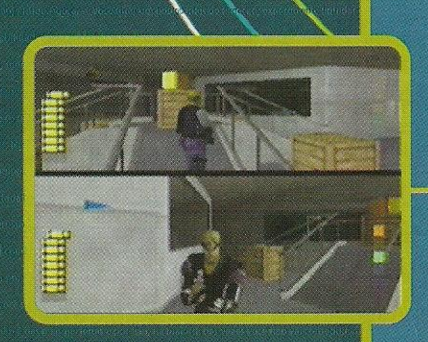
Tag - O objetivo é pegar um cubo branco e matar os inimigos para marcar pontos. O primeiro que somar sete pontos ganha o jogo.





Cube Hunt - Há sete cubos de cores diferentes. Você tem de pegar todos eles para ganhar o jogo, mas deve ter um cuidado extra para não ser baleado. Cada vez que isso acontece, você perde um dos cubos que já havia sido apanhado. O jeito é encontrá-lo novamente.

Quick Draw - O primeiro jogador que acertar um tiro em sete cubos na ordem correta, ganha o jogo. No começo, são dez personagens disponíveis, mas você pode desbloquear os restantes.





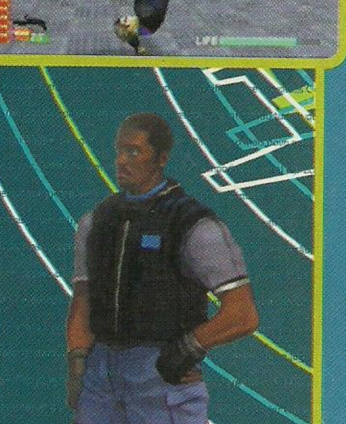
Team Battle - Esta é uma versão do modo Last One Standing. Derrote todos os membros do time adversário para ganhar o jogo.

Point Match - Jogadores individuais ou em equipes, competem entre si. Cada vez que um inimigo é atingido, você marca pontos. Dá para fixar o total de pontos entre 10 mil e 50 mil. São seis arenas diferentes.









Manhas para se dar bem

Atenção, é tudo o que você precisa para sair inteiro depois de uma missão. Não basta escapar das balas inimigas. Recorra às técnicas dos soldados de elite:

•Saque rápido - Você acabou de derrubar um inimigo, certo? Mas logo vai dar de cara com outro. Então esteja preparado, deixe a sua pistola 9mm sempre com munição máxima e as demais armas com pelo menos cinco balas.

De olho nos caixotes - Algumas caixas estão cheias de materiais explosivos, outras escondem itens. Quando o oponente estiver próximo ao caixote identificado com uma faixa amarela ou algum de cor clara, mande bala. Se você tiver um pouco de sorte, pode acabar com a alegria de dois ou três inimigos de uma só vez.

Não brigue com a câmera - Para não ter nehuma surpresa, veja se a barra está limpa ao seu redor. Pressione os botões C-esquerda e C-direita.

Rolamento - Que o herói Jean-Luc é perito também nos rolamentos, isso você já sabe. Então não economize esforço físico do personagem. Em áreas abertas e sempre que houver inimigos por perto, procure ir de um ponto ao outro dando cambalhotas. Os soldados adversários têm dificuldade de atingir alvos baixos e em movimento.

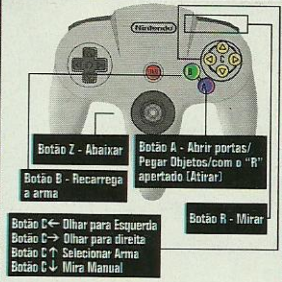
Exploda e siga em frente - Use o explosivo C-4 para em paredes e algumas outras estruturas. Você pode abrir passagens bloqueadas e, de quebra, derrotar os inimigos.

Mira laser - A mira laser é uma importantíssima aliada. Com ela, você pode ferir os inimigos mesmo quando eles estão fora do alcance da mira automática. E o melhor é que os oponentes nem percebem.

Atire, mas no momento certo: Repare que, quando você acerta um tiro em um chefe de fase ou um adversário no modo multiplayer, ambos ficam piscando por alguns segundos. Neste pequeno espaço de tempo (logo depois que o alvo é atingido) o inimigo fica invulnerável, por isso não adianta gastar balas. Dê um tempinho e mande brasa novamente.



COMANDOS



Botão Z - Abaixar

Botão A - Abrir portas/ Pegar Objetos/com o "R" apertado (Atirar)

Botão B - Recarrega a arma

Botão R - Mirar

Botão C← Olhar para Esquerda
Botão C→ Olhar para direita
Botão C↑ Selecionar Arma
Botão C↓ Mira Manual

AVALIAÇÃO

Gráficos	8,0
Som	7,0
Jogabilidade	7,5
Diversão	8,0
Replay	8,0

Nota final
7,8

DADOS

JOGADORES

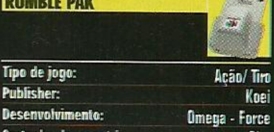


CARTUCHO DE EXPANSÃO

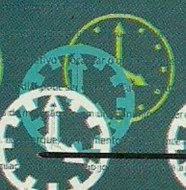


RUMBLE PAK





Tipo de jogo:	Ação/ Tiro
Publisher:	Koei
Desenvolvimento:	Omega - Force
Cartucho de memória:	Sim
Tamanho:	128 Megabits
Recomendado para:	Maiores de 13 anos





JET FORCE GEMINI™

RESGATE SEUS AMIGOS E DESTROCE OS INSETOS MALVADOS JUNTO COM VELA, JUNO E LUPUS

Por Pablo Miyazawa

O ano ainda não acabou, mas **Jet Force Gemini** já pode ser considerado um dos melhores games lançados para o N64 em 1999, e em todos esses três anos de vida do sistema. Anunciado há dois anos, o jogo teve sua data de lançamento adiada muitas vezes, mas isso só fez a coisa ser melhor do que o esperado. A Rare foi perfeccionista ao extremo e trabalhou até a versão final estar do melhor jeito possível. Até alterou o visual original dos personagens, para agradar mais. Os heróis principais, Juno e Vela, ganharam alguns centímetros de altura e uma cara bem mais adulta. Analisando agora, fica claro que o motivo é dar um ar mais "teen" à produção, afinal, criancinhas lutando contra aqueles insetões enormes não ia combinar muito.

Os gráficos estão entre os mais bonitos que já apareceram no console desde **Zelda 64** e **Banjo-Kazooie**. As cenas de cinema entre cada fase são enormes e detalhadas, cheias de climas. Dá até impressão de se estar em um filme de ficção científica, principalmente por causa da trilha sonora, toda orquestrada e épica. Um único problema é a ausência total de vozes dos personagens principais. Quando os coadjuvantes falam, tudo o que se escuta são grunhidos indecifráveis.

Pode até parecer estranho, mas **Jet Force** não faz uso do Cartucho de Expansão. E isso nem fez diferença no resultado final do game, que na opinião unânime da NW, ficou um luxo só. O único acessório que pode ser usado é o Rumble Pak, que vibra sem parar toda vez que você atira ou é acertado. Nem o Cartucho de Memória é necessário, já que existem seis arquivos de gravação à disposição. Resumidamente, é aquela diversão desenfreada para toda a família.



É cada um por si

Muito da história você só fica sabendo no decorrer do jogo, a medida em que for chegando em novos planetas e conversando com os personagens. O que aparece no início é só um aperitivo de toda a trama. Tudo é paz e tranqüilidade na galáxia. Os três integrantes do Esquadrão de segurança interplanetária **Jet Force Gemini** – os irmãos gêmeos Vela e Juno, mais o cachorro Lupus – estão numa boa, tomando um café em sua nave espaçosa e confortável. De repente, um alarme dispara e eles são notificados sobre uma invasão de insetos gigantes no planeta Goldwood, terra natal de seus amigos Tribals. Só que eles nem têm tempo de avaliar a situação: sem mais nem menos, a nave do grupo é invadida por tropas dos tais insetos – conhecidos como Drones. Acuados e sem ter como se defender, o trio se separa: Vela e Lupus embarcam em duas naves de fuga enquanto Juno fica garantindo a segurança de sua espaçonave. Depois de passar por um belo aperto, ele também embarca em uma nave de fuga em direção a Goldwood, disposto a dar aquela força a seus amigos peludos. Os Tribals são bichos fofinhos e peludos (parecem até primos dos Ewoks do filme **O Retorno de Jedi**), que aparecem a todo momento em situações de perigo. Resgatá-los é parte essencial de sua aventura. Há um número exato deles que podem ser encontrados em cada região. Alguns estão bem escondidos em locais escuros, outros estão em lugares tão altos que parecerá impossível alcançar. Em grande parte das fases você não conseguirá resgatar todos os peludinhos em sua primeira passagem. Não se preocupe: siga em frente e volte mais tarde quando puder usar outro personagem. Para saber como está sendo sua performance, dê pausa e entre na opção Tribals. Você verá o número de bichos já resgatados em cada uma das fases pelas quais passou.

Siga a luz

A maioria das fases do jogo é dividida em subregiões. Fique atento: cada região irá "zerar" quando você sair (inclusive o número de Tribals resgatados, se você não tiver pego todos). Para não se confundir, existem marcadores que lhe dizem se você irá entrar em uma área nova ou não. Uma luz verde ao lado da porta significa que há uma região nova adiante, a luz vermelha mostra que você está saindo de uma área já conhecida e ambas as cores juntas significa que não há áreas de conexão entre as duas regiões, ou seja, você entrará em um local totalmente novo.
Mais uma coisa: toda vez que entrar em uma região nova, você ganhará dois continues. Se usá-los, recomeçará do início da última região finalizada.

Portas da esperança

Existem diversos tipos de portas, sendo necessária uma ação diferente para abrir cada uma.

Life Force Doors - Só abrem depois que todos ou um certo número de inimigos do local forem derrotados.

Key Doors - Você precisará usar chaves de cores específicas para abri-las.

Target Doors - É preciso dar vários disparos com a arma representada na tranca.

Floyd Doors - Permanecem trancadas enquanto você não resgatar o robozinho Floyd em alguma fase futura.

Existem também aquelas que só podem ser abertas por um personagem específico. Para não perder nenhum detalhe, não deixe de explorar todas as áreas com todos os personagens.



DADOS

JOGADORES

CARTUCHO DE EXPANSÃO

RUMBLE PAK

Tipo de jogo:	Ação/Aventura
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	Rare
Cartucho de memória:	Não
Tamanho:	256 megabits
Recomendado para:	Maiores de treze anos

COMANDOS



AVALIAÇÃO

		Nota final
Gráficos	9,3	9,5
Som	9,7	
Jogabilidade	8,5	
Diversão	9,7	
Replay	10	

ARSENAL DE GENTE GRANDE

Juno começa armado apenas com uma pistolinha e umas poucas balas de reserva. As outras tantas armas vão sendo adquiridas no decorrer das fases, dentro de caixas azuis hermeticamente fechadas. A munição também é na faixa: você encontra o tempo todo espalhada pelo chão ou quando destrói os inimigos. Saiba um pouco mais sobre o arsenal:

Pistola Jet Force (Jet Force Pistol) - Sua primeira arma no jogo. É possível dar alguns rápidos tiros em seqüência, mas é preciso aguardar a recarga depois.

Metralhadora (Machine Gun) - Apesar de não ser muito precisa, esta belezinha é a arma de resposta mais rápida. Perfeita para quem quer dar uma de Rambo.

Pistola de Plasma (Plasma Shotgun) - Se usada com tiros rápidos, não é muito poderosa. Se carregada (segure Z), causa um estrago considerável.

Granadas (Grenades) - Mire no inimigo, arremesse e saia correndo. O estrondo pode ser fatal se você estiver muito próximo.

Lança Misseis Teleguiados (Homing Missile Launcher) - Quando muitos inimigos estiverem no caminho, não pense duas vezes. Deixe um foguete fazer o serviço.

Lançador de Foguetes Triplo (Tri-Rocket Launcher) - Se um foguete já é... huh... foguete, imagine três de uma vez! Nenhum monstro ficará em pé após desse tratamento.

Estrelas Ninja (Shuriken) - Uma arma milenar com uma roupagem totalmente nova. Depois de arremessar, é possível pegá-la de volta.



Rifle com Mira (Sniper Rifle) - Para alvos distantes, esta é a melhor pedida devido a mira telescópica e a excelente precisão. Use o botão R para mirar e A e B para controlar o Zoom.



Lança-chamas (Flamethrower) - Arma de curta distância, mas com muito poder de fogo. Cuidado para não fazer churrasco de Tribals por acidente.

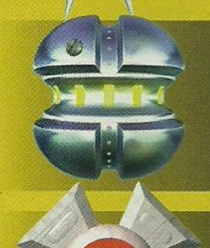


Gerador de Choques (Shocker) - Dá um choque elétrico potente e atordoante. Funciona contra quase todos os inimigos, mas tem alcance menor do que a maioria das armas.

Minas Remotas (Remote Mines) - Esta é bem sacana. Deixe uma escondida no chão, espere o inseto passar e aperte o botão. O resultado? Buuuuum!



Minas de Proximidade (Proximity Mines) - Estas minas são ativadas assim que encostam no chão. Qualquer um que passar por perto pode ter uma surpresa desagradável, e isso inclui você!



Bombas Cluster (Cluster Bombs) - Parecidas com a granada, mas com poder de destruição maior. Após a primeira explosão, ela solta mais três bombinhas que se espalham para cobrir uma área maior.

Sinalizador (Flares) - Quando a coisa estiver preta e você não conseguir enxergar um palmo à frente do nariz, use este sinalizador.

ARREBENTANDO INSETOS

Se você está perdido no emaranhado de fases de Jet Force Gemini, aqui vão nossos toques para se dar bem com Juno nos dois primeiros estágios – o planeta Goldwood e a espaçonave SS Anubis.

Dividimos cada região com letras para facilitar sua exploração (você passa de uma região para outra cada vez que entrar em uma caverna ou em uma porta). Prepare as armas e boa sorte!

GOLDWOOD



O primeiro planeta que você conhecerá é Goldwood, lar dos pobres Tribals. Ele é dividido em quatro partes: Outset, Interior, Lodge e Rim. Como você começa o jogo com Juno, pelo menos metade destas regiões só poderá ser visitada quando você encontrar os outros dois personagens, Vela e Lupus. Já a parte D da Interior só poderá ser alcançada por Floyd, o robozinho voador que era assecla de Mizar.

OUTSET

O game inicia na parte A de Outset, onde quase nada acontece. Você encontrará alguns Tribals sábios que lhe explicarão o que está rolando entre as tropas de Mizar e sua tribo. Só na parte B você começará a ter o gostinho de destroçar algumas formigas gigantes. Acertá-las poderá ser complicado se você não estiver habituado com à mira, mas isso é só uma questão de tempo. Os insetos podem ser destruídos com uns poucos tiros. Já com os robôs voadores, a mira será necessária. Assim que enxergar algum Tribal escondido, corra para resgatá-lo. Se tentar dar cabo dos inimigos antes, você corre o risco de acertar acidentalmente algum dos pobres coitados. Mas é até perda de tempo se preocupar com eles agora, pois muitos não podem ser resgatados por enquanto.

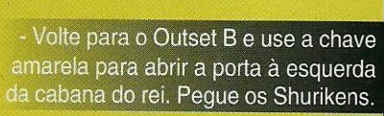
OBJETIVOS PRINCIPAIS

- Fale com o Rei Jeff e pegue o Cristal Gemini dentro da tenda (Outset A).



- Pegue a chave amarela (Yellow Key) próximo aos quatro Tribals, dentro da cabana (Outset D).



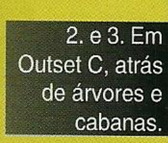


- Volte para o Outset B e use a chave amarela para abrir a porta à esquerda da cabana do rei. Pegue os Shurikens.

LOCALIZAÇÃO DOS TRIBALS (7 NO TOTAL)



1. No Outset C, no meio do caminho.



2. e 3. Em Outset C, atrás de árvores e cabanas.

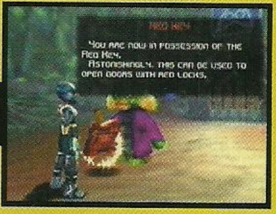


4. a 7. Em Outset D, dentro da caverna. Os quatro estarão rodeando a caixa que contém a chave amarela.

INTERIOR

Aqui o bicho pega pra valer. As formigas surgirão de trás das árvores, irão se esconder e fugir, talvez mais espertamente do que os soldados de **GoldenEye 007**. Há uma porta que só poderá ser aberta com rápidos tiros de metralhadora. Dispare até todos os lados ficarem acesos. Depois de finalizar esta fase, é hora de pegar sua nave e partir. Você poderá voltar mais tarde para cumprir as outras regiões com os outros personagens. E não se preocupe se você chegar na frente de um grande buraco e não conseguir atravessá-lo: isso será trabalho para outro membro da equipe.

OBJETIVOS PRINCIPAIS



- Converse com Magnus e pegue a chave vermelha (Red Key) no Interior A.

- Entre na porta vermelha, destrua o monstro Weevil e pegue a Machine Gun dentro da caixa.



- Abra a trava da porta com muitos tiros seguidos de Machine Gun.



- Destrua o inseto "Ninja" antes que ele mate os Tribals.

LOCALIZAÇÃO DOS TRIBALS (9 NO TOTAL)

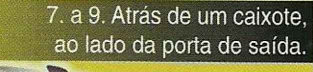


1. No Interior C, logo no meio do caminho, próximo a uma árvore.
2. No Interior C, em cima de uma cabana destruída no meio do acampamento.



3. a 6. No Interior F. Assim que você entrar, eles sairão correndo para se esconder atrás de caixas e árvores.





7. a 9. Atrás de um caixote, ao lado da porta de saída.





SS ANUBIS



Depois de um rápido bate-papo com um Tribal, você ficará sabendo que sua irmã Vela se aventurou pela nave SS Anubis em busca de suprimentos. Como um bom irmão, você vai até lá para encontrá-la, mas não acha as coisas em bom estado. A nave está completamente tomada pelos Drones, que capturaram Vela e alguns Tribals e os prenderam em celas eletronicamente fechadas. Seu objetivo será encontrar e destruir os painéis que mantém estas portas trancadas. Algumas vezes estes painéis estarão muito bem escondidos – só tendo olho de lince para encontrar. Há ainda um grande depósito que mais parece um labirinto. Procure por montes de Tribals ali também.

HOLD

Esta fase é dividida em muitas salas e corredores, que podem ser nomeados de A até H. Você poderá explorar todas as regiões – apenas a área G só é acessível pelo robô voador Floyd. Os inimigos estarão bem mais espertos e os robôs voadores atacarão como nunca. Se você ainda não se acostumou com a mira, é bom começar a se preocupar.

OBJETIVOS PRINCIPAIS



- Pegue a Plasma Shotgun no Hold A.
- Destrua todos os oito painéis (Cell Door Panel) que controlam as portas das celas (veja lista ao lado).
- Quebre a vidraça no Hold D para abrir caminho, siga pelos corredores estreitos e pegue as Cluster Bombs no Hold F.



- Liberte Vela na última cela do Hold H.

LOCALIZAÇÃO DOS TRIBALS (10 NO TOTAL)



1 e 2. No Hold B, dentro de uma área afundada, ao lado de um enorme monstro retalhador.





3. No Hold D, em cima de um caixote, à direita da entrada.



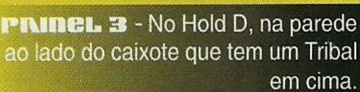
4 a 10. No Hold H, todos presos dentro de celas. Para libertar os sete Tribals e sua irmã Vela, destrua todos os oito painéis eletrônicos que mantém as portas trancadas. Veja onde eles estão:



PAINEL 1- No Hold B, em uma parede. Suba na "escada" de caixotes azuis grandes, vire de costas e aponte um pouco para esquerda, no andar de cima.

PAINEL 2 - No Hold C, ao lado da porta pela qual você entrou.

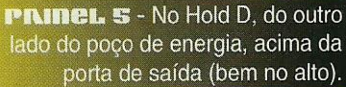




PAINEL 3 - No Hold D, na parede ao lado do caixote que tem um Tribal em cima.

PAINEL 4 - No Hold D, suba na plataforma móvel e procure na parte de baixo do poço de energia.



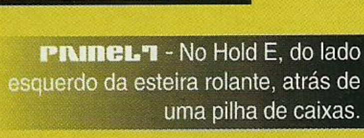


PAINEL 5 - No Hold D, do outro lado do poço de energia, acima da porta de saída (bem no alto).



PAINEL 6 - No Hold E. Assim que você entrar, siga em frente e aponte para cima, bem alto, na parede oposta.





PAINEL 7 - No Hold E, do lado esquerdo da esteira rolante, atrás de uma pilha de caixas.



PAINEL 8 - No Hold H, do lado esquerdo, ao lado da primeira cela.



O gigantesco Mizar causará o maior transtorno para o trio de heróis

DEPOSITORY

Para entrar no Depósito da nave, entre na porta superior do Hold A (onde pegou a Plasma Shotgun) para sair na parte de cima do Hold B. Não desça ainda: siga e entre na outra porta que está logo ali ao lado. Esta fase é um verdadeiro labirinto, cheio de Drones em cima de caixotes, arremessando granadas. Tudo o que você tem a fazer é encontrar sua nave em uma plataforma de lançamento, mas antes deverá entrar em duas salas cheias de Tribals escondidos. Uma das salas se encontra no canto superior esquerdo e a outra no canto superior direito do depósito.

OBJETIVOS PRINCIPAIS

- Encontrar as duas salas secretas e resgatar os 14 Tribals.



-Embarcar em sua nave na plataforma de pouso.

LOCALIZAÇÃO DOS TRIBALS (14 NO TOTAL)



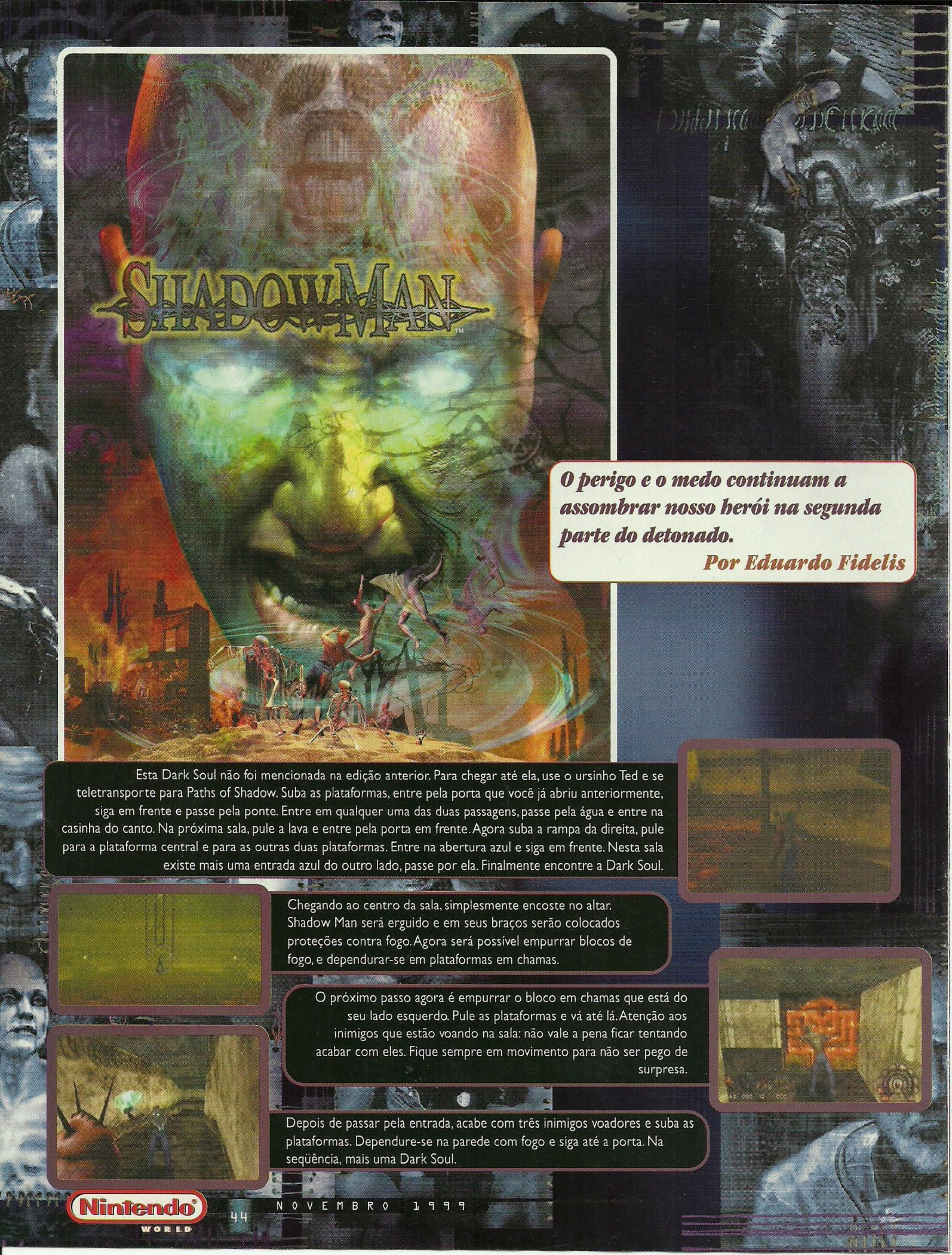
1 a 5. Em uma sala no canto superior esquerdo do depósito. Mate o inseto "Ninja" rapidamente antes de resgatrar os cinco Tribals.



6 a 14. Na plataforma de pouso (Depository B), no canto superior direito do Depósito. Procure os nove Tribals atrás de pilares, em cima de caixotes e nos cantos escuros.

E AGORA? O QUE FAZER PRIMEIRO?

Agora que encontrou Vela, o caminho se dividiu e você terá diversas opções de rota. Com Juno, dá para sair pela porta do Hold H e seguir para o pantanoso planeta Tawfret ou ainda pegar sua nave no Depository e seguir direto para o Walkway. Se você preferir, dá pra começar sua exploração com Vela, na espaçonave Sekhmet. Você escolhe o que fazer primeiro. Na próxima **Nintendo World** publicaremos os objetivos e a localização dos Tribals dos outros planetas. Até o mês que vem!



O perigo e o medo continuam a assombrar nosso herói na segunda parte do detonado.

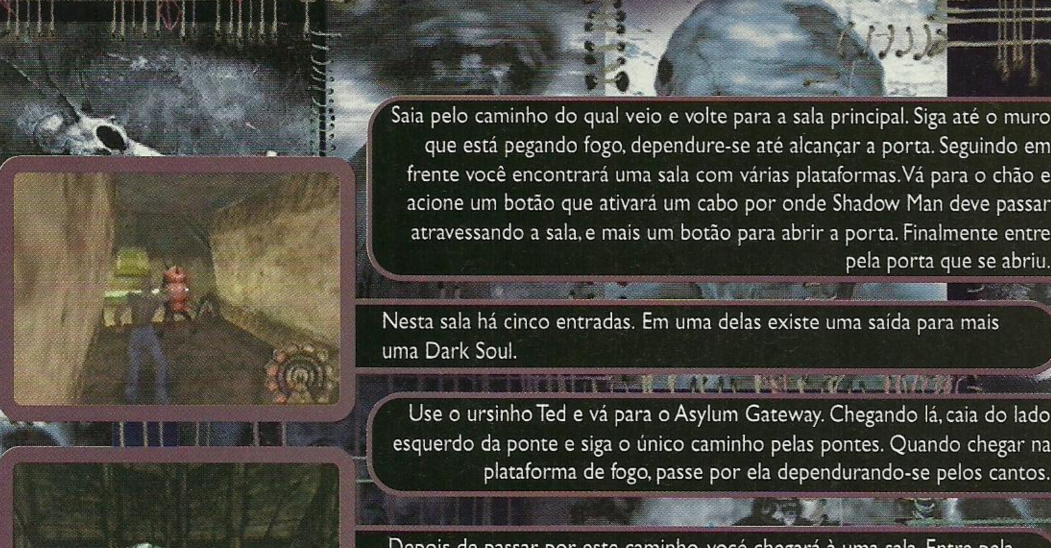
Por Eduardo Fidelis

Esta Dark Soul não foi mencionada na edição anterior. Para chegar até ela, use o ursinho Ted e se teletransporte para Paths of Shadow. Suba as plataformas, entre pela porta que você já abriu anteriormente, siga em frente e passe pela ponte. Entre em qualquer uma das duas passagens, passe pela água e entre na casinha do canto. Na próxima sala, pule a lava e entre pela porta em frente. Agora suba a rampa da direita, pule para a plataforma central e para as outras duas plataformas. Entre na abertura azul e siga em frente. Nesta sala existe mais uma entrada azul do outro lado, passe por ela. Finalmente encontre a Dark Soul.

Chegando ao centro da sala, simplesmente encoste no altar. Shadow Man será erguido e em seus braços serão colocados proteções contra fogo. Agora será possível empurrar blocos de fogo, e dependurar-se em plataformas em chamas.

O próximo passo agora é empurrar o bloco em chamas que está do seu lado esquerdo. Pule as plataformas e vá até lá. Atenção aos inimigos que estão voando na sala: não vale a pena ficar tentando acabar com eles. Fique sempre em movimento para não ser pego de surpresa.

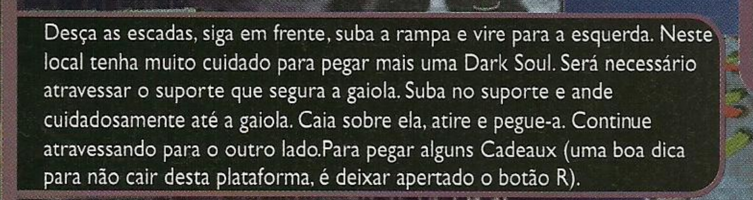
Depois de passar pela entrada, acabe com três inimigos voadores e suba as plataformas. Dependure-se na parede com fogo e siga até a porta. Na seqüência, mais uma Dark Soul.



Saia pelo caminho do qual veio e volte para a sala principal. Siga até o muro que está pegando fogo, dependure-se até alcançar a porta. Seguindo em frente você encontrará uma sala com várias plataformas. Vá para o chão e acione um botão que ativará um cabo por onde Shadow Man deve passar atravessando a sala, e mais um botão para abrir a porta. Finalmente entre pela porta que se abriu.

Nesta sala há cinco entradas. Em uma delas existe uma saída para mais uma Dark Soul.

Use o ursinho Ted e vá para o Asylum Gateway. Chegando lá, caia do lado esquerdo da ponte e siga o único caminho pelas pontes. Quando chegar na plataforma de fogo, passe por ela dependurando-se pelos cantos.

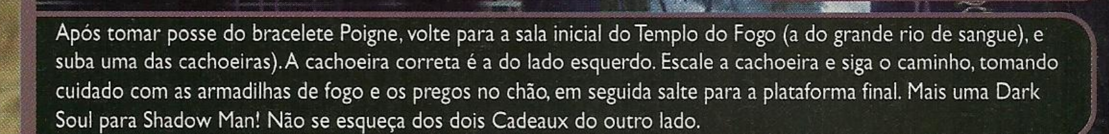


Depois de passar por este caminho, você chegará à uma sala. Entre pela passagem da esquerda e encontre mais uma Dark Soul.

Nesta próxima sala você encontrará outra Dark Soul. Pegue-a, siga o caminho até o final da sala e vire à esquerda, suba e no final vire para a direita pegando mais uma Dark Soul.

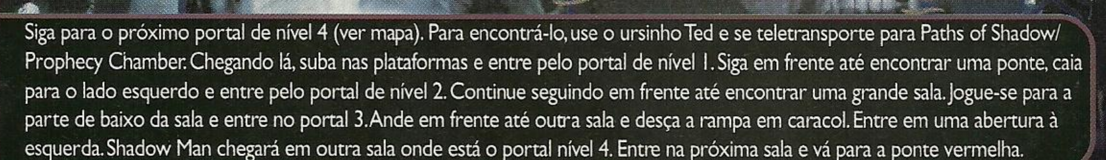
Desça as escadas, siga em frente, suba a rampa e vire para a esquerda. Neste local tenha muito cuidado para pegar mais uma Dark Soul. Será necessário atravessar o suporte que segura a gaiola. Suba no suporte e ande cuidadosamente até a gaiola. Caia sobre ela, atire e pegue-a. Continue atravessando para o outro lado. Para pegar alguns Cadeaux (uma boa dica para não cair desta plataforma, é deixar apertado o botão R).

Use novamente o ursinho Ted para se teletransportar ao Templo do Fogo. Chegando lá, desça a escadaria e siga em frente até sair desta grande sala. A próxima sala que você deve ir está no canto superior direito. Para chegar lá, basta seguir as rampas da esquerda. Uma vez dentro dela, empurre o bloco quente para abrir caminho, e siga até encontrar uma porta de nível 4 (consulte o mapa da edição anterior). Desative a porta e adquira um novo item: o bracelete Poigne. Munido deste bracelete, Shadow Man conseguirá escalar cachoeiras de sangue facilmente.



Após tomar posse do bracelete Poigne, volte para a sala inicial do Templo do Fogo (a do grande rio de sangue), e suba uma das cachoeiras). A cachoeira correta é a do lado esquerdo. Escale a cachoeira e siga o caminho, tomando cuidado com as armadilhas de fogo e os pregos no chão, em seguida salte para a plataforma final. Mais uma Dark Soul para Shadow Man! Não se esqueça dos dois Cadeaux do outro lado.

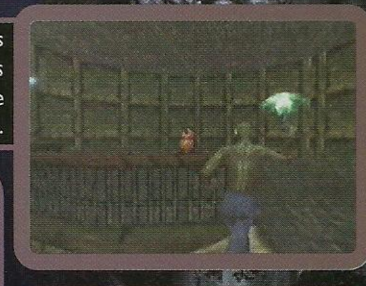
Volte ao local do Poigne, e escale a cachoeira de sangue do seu lado esquerdo. Na seqüência, salte para a plataforma à sua frente para alcançar mais uma Dark Soul. Tenha cuidado para pular: andando pela parte da cachoeira não vai dar para pegar impulso na corrida. Então prefira pular pelas bordas, dê impulso e pule. Chegando ao outro lado atire na Dark Soul e pegue-a.



Siga para o próximo portal de nível 4 (ver mapa). Para encontrá-lo, use o ursinho Ted e se teletransporte para Paths of Shadow/Prophecy Chamber. Chegando lá, suba nas plataformas e entre pelo portal de nível 1. Siga em frente até encontrar uma ponte, caia para o lado esquerdo e entre pelo portal de nível 2. Continue seguindo em frente até encontrar uma grande sala. Jogue-se para a parte de baixo da sala e entre no portal 3. Ande em frente até outra sala e desça a rampa em caracol. Entre em uma abertura à esquerda. Shadow Man chegará em outra sala onde está o portal nível 4. Entre na próxima sala e vá para a ponte vermelha.

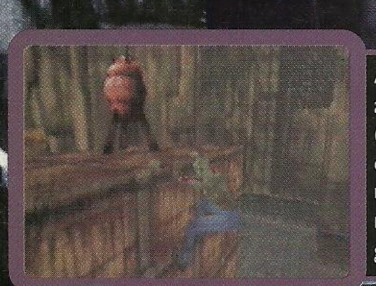
Ao atravessar a ponte, tome cuidado para não cair da plataforma e ter que fazer o caminho todo novamente. Caminhe cuidadosamente para o lado esquerdo e pule para a outra plataforma e para as outras que estão na seqüência. Entre na abertura e suba a rampa. No final desta salinha há um buraco no chão. Caia dentro dele. Elimine dois zumbis e suba na parede para alcançar as caixas e sair deste lugar. Pule para o outro lado e repita a operação com os zumbis. Suba na corda para seguir em frente.

Muito bem! Siga em direção da pequena torre e entre nela. Passe por mais uma porta e elimine outros dois inimigos (a melhor maneira de acertá-los sem sofrer nada, é segurando o botão R e rodando em volta dele sempre atirando). Suba a rampa e pegue mais uma Dark Soul.

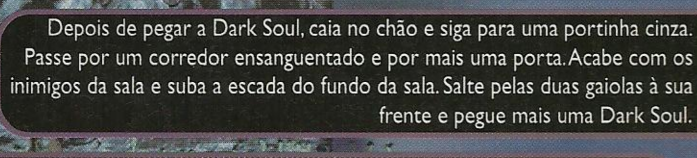


Agora volte o caminho para fora da pequena torre e entre no trem que está logo na frente. Passe pelas portas do trem até chegar ao primeiro vagão. No primeiro vagão use a chave (Engineers key) na fechadura para ativar o trem que levará Shadow Man ao outro lado da fase. Saindo do trem, este novo lugar já estará marcado no ursinho Ted.

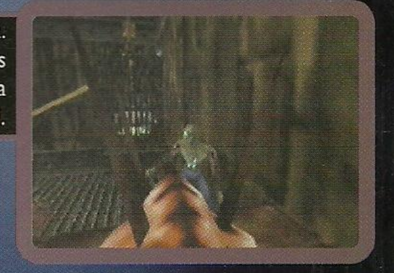
Saindo, contorne o trem e pegue alguns itens do outro lado. Siga pela parede da direita e entre pela porta amarela, passe por mais uma porta amarela e desça as escadas em frente. Outra Dark Soul no final da escada.



Atrás desta Dark Soul você encontrará uma alavanca, ative-a (usando o botão amarelo da esquerda) e volte pelas portas que se abriram. Mate os zumbis que estão por lá para não ter futuras surpresas. Logo depois, siga em direção à porta que abre e fecha (quando passa uma gaiola). Entre na próxima sala e elimine os inimigos que estão usando motoserras. Siga para uma alavanca que está na parte de baixo desta mesma sala. Acionando esta alavanca, uma gaiola em cima de Shadow Man ficará em movimento. Suba os quatro lances de escada e espere a gaiola voltar para atravessar o cabo na frente da gaiola. Seja rápido para não ser derrubado por ela. Chegando do outro lado, repita a operação só que desta vez ande depois da gaiola. Caia em cima da grande caixa marrom no meio do trajeto. Pule para a outra caixa e pegue mais uma Dark Soul.



Depois de pegar a Dark Soul, caia no chão e siga para uma portinha cinza. Passe por um corredor ensanguentado e por mais uma porta. Acabe com os inimigos da sala e suba a escada do fundo da sala. Salte pelas duas gaiolas à sua frente e pegue mais uma Dark Soul.



Volte ao trem e siga a parte dos canos em cima das lavas. Para atravessar as partes em chamas, dependure-se e vá pelos lados. Siga reto, passe por um corredor e por outra porta. Shadow Man chegará a uma nova sala. Aguarde a gaiola chegar ao lado esquerdo e vá em direção a outra Dark Soul.

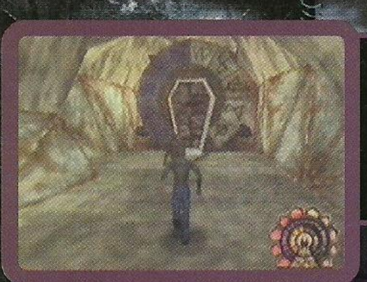
Saindo da sala que você pegou a Dark Soul, volte para a frente do trem e pule no detalhe da parede (veja foto). Dependure-se e vá para a direita até encontrar uma entrada com uma porta.



Passe por duas portas, pegue alguns Cadeaux que estão nos canos azuis e siga para a direita. Acerte dois inimigos ainda de cima da plataforma de tijolos. Desça as escadas, vá até o fundo da sala e suba nas caixas. Em seguida suba na plataforma e ande para a esquerda até encontrar uma fechadura para a chave das máquinas. Entre pela porta que se abriu e siga o caminho até chegar a um templo. Suba as escadas e pegue um item chamado Retractor (é importante para finalizar o game).



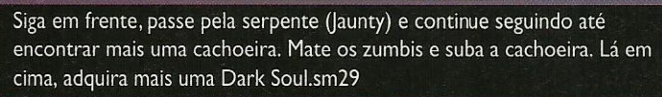
Ainda no templo, pegue alguns Cadeaux nas salas dos lados e volte para a sala dos canos azuis. Ative o outro dispositivo com a chave para acionar um cano e atravessar para o outro lado chegando a um novo lado da sala. Siga os lances de escada e vire-se para a direita, encontre mais uma Dark Soul em uma gaiola. Volte e pegue a outra escada para pegar alguns Cadeaux. Volte para o ponto no qual você encontrou a Dark Soul e abra uma porta usando a chave das máquinas. Desça à esquerda e abra uma porta depois desta sala. Agora é hora de acionar o urso: use-o e siga para o Templo do Fogo.



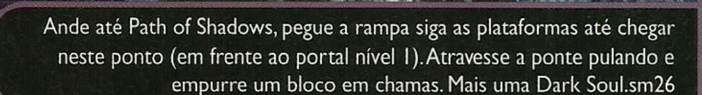
Chegando ao Templo do Fogo, desça as escadarias e siga até o rio de sangue. Mergulhe nele e siga até a saída. Ao sair do rio siga para a abertura amarela, e entre para a esquerda. Pule para baixo e no riacho de sangue pegue o túnel do fundo à direita, suba as duas rampas da esquerda, entre em mais um túnel, pegue à esquerda e siga até chegar a um portal nível 5. Desative-o e adquira seu novo item: Flambeau. Agora será possível abrir os acessos com um desenho de uma chama. Comece estourando as entradas nesta mesma sala para pegar alguns Cadeaux.sm27

Agora teletransporte-se para o início do Dead Side (Marrow Gates). Logo de cara, suba na cachoeira de sangue e adquira mais uma Dark Soul. sm28

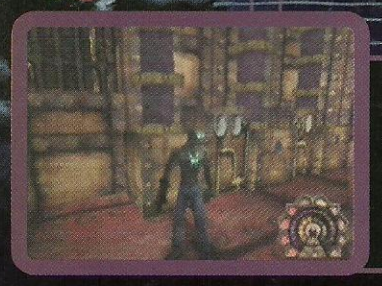




Siga em frente, passe pela serpente (Jaunty) e continue seguindo até encontrar mais uma cachoeira. Mate os zumbis e suba a cachoeira. Lá em cima, adquira mais uma Dark Soul.sm29



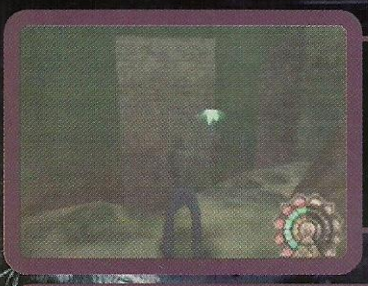
Ande até Path of Shadows, pegue a rampa siga as plataformas até chegar neste ponto (em frente ao portal nível 1). Atravesse a ponte pulando e empurre um bloco em chamas. Mais uma Dark Soul.sm26



Use o ursinho Ted e teletransporte-se para Asylum/Cageways. Do ponto em que você aparece, ande para frente e acabe com um atirador, suba a escada de corrimão amarelo e tome o bonde. Quando chegar ao outro lado da fase, siga o único caminho à sua frente, até encontrar um grande motor. Este novo local será adicionado em Ted. Ande pela parede da esquerda, até passar por mais duas portas. Shadow Man encontrará uma grande sala com um cabo de aço. Desça pela rampa, acerte dois inimigos, suba e atravesse pelo cabo. Continue em frente até a sala com três fechaduras. Use a chave (Engineers Key) para subir o líquido roxo que está dentro dos cilindros, será necessário usar a chave mais de uma vez. Uma parte do motor será desativada. sm30

Mais uma vez use o urso Ted, volte para Path of Shadows e siga os Portais. Para o primeiro, basta seguir a rampa em volta da sala, siga até uma ponte de corda e caia para o lado esquerdo. Passe por mais um Portal. Seguindo o caminho chegue em mais uma sala, caia novamente e encontre outro Portal. Passe pelo túnel e desça a rampa em caracol. Entre na abertura lá embaixo. Continue em frente até chegar a um novo local e passe por um Portal. Ande até passar uma ponte e siga para a direita. Mais um Portal, mas para passar por este será necessário desativá-lo. Avançando por este Portal, Shadow Man encontrará outro pedaço do Eclipse: La Soleil. Pegue os Cadeaux em volta da plataforma onde está o item, e continue seguindo a trilha. sm31





Na seqüência, passe por uma ponte vermelha e chegue a este local. Andando pela esquerda você achará alguns Cadeaux. Pule no grande rio à sua frente e fique esperto com os inimigos debaixo da água, siga em direção a uma entrada do lado direito. Passando por esta entrada, pule as plataformas, dependure-se na parede encontrando uma saída, pule na plataforma central, acerte os dois inimigos e ative a fechadura para abrir uma nova entrada embaixo da água.sm32

Salte para o rio e entre na abertura. Passe por uma saleta e por três grandes hélices de metal. Na seqüência, há uma enorme sala com alguns itens na parte mais funda. Seja rápido para emergir: vários inimigos podem acumular e tornar a sua saída do rio impossível. Siga andando para o lado esquerdo, passe por duas portas e atravesse uma ponte. Entre por mais uma porta e continue para à esquerda. Abra mais uma porta e acerte dois atiradores neste novo local. Suba a pequena rampa de acesso para uma grande porta com uma estrela. Passe por mais outra porta igual, suba as escadarias e adquira mais um Retractor. Dê uma vasculhada para encontrar mais Cadeaux.sm33



POKéMON AMARELO: EDIÇÃO ESPECIAL PIKACHU

Tudo a ver com o desenho animado

Se você adora Pokémon, curte o desenho animado e ainda não conhece as aventuras dos monstrinhos no Game Boy, já não tem mais desculpa. A nova versão do jogo lançada este mês – Pokémon Amarelo: Edição Especial Pikachu – é lotada de elementos da história do desenho (que passa no Cartoon Network e na TV Record). Ash ganha o Pikachu do Professor Carvalho logo no início e que fica seguindo você para todos os lados, a Equipe Rocket dá as caras em diversos momentos do jogo (sempre usando os mesmos três Pokémon) e mais um monte de coisas que só quem é fã mesmo vai notar. Se você já conhece as versões Azul e Vermelha de Pokémon no Game Boy, então quase não terá problemas com o novo game, já que os mapas e os objetivos são praticamente os mesmos. A mudança está mesmo no enredo do game. Confira abaixo todas as diferenças e as novidades.

Presentes de amigo

Você não precisará fazer força para conseguir os quatro Pokémon mais famosos, simpáticos e que todo mundo adora. Pikachu, Squirtle, Bulbassaur e Charmander poderão ser recebidos de presente em certos momentos do jogo, sem você ter que procurar nem lutar para isso. Veja como:

Pikachu

O Pokémon mais fofinho do mundo aparece logo de cara, no começo do game. Como no desenho, você recebe Pikachu das mãos do Professor Oak, no início de sua Jornada Pokémon. Ele seguirá você por toda parte e mesmo usando a Pedra do Trovão, ele nunca evoluirá, a não ser que você o troque com outro treinador e depois pegue-o de volta. Lembre-se: o único Pikachu que irá segui-lo é aquele que você recebe do Professor!

Squirtle

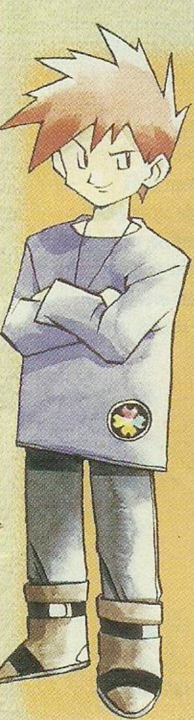
No meio da Cidade Vermilion, há uma garotinha cheia de vontade de entregar o Squirtle dela para alguém dedicado cuidar. Só que ela só fará isso depois que você entrar no Ginásio da cidade e derrotar os Pokémon Elétricos do Sargento Surge. Assim que você tiver a Insígnia de Trovão nas mãos, o Squirtle será seu.

Bulbassaur

Para pegar o Bulbassaur você deverá provar que é um treinador dedicado. Vá até a Cidade Cerulean e entre na casa de trocas. Você encontrará uma menina cuidando de um Pokémon ferido – o próprio Bulbassaur. Ela quer passar a responsabilidade de cuidar do Pokémon para você, mas ela só lhe dará esta honra se você conseguir manter o seu Pikachu extremamente feliz e bem alimentado.

Charmander

Siga para o Norte da Cidade Cerulean. Quase que imediatamente você encontrará um outro treinador com um presente bem valioso. O garoto não se sente seguro em cuidar de um Pokémon tão delicado quanto o Charmander e resolve doá-lo para você. Um cara bem generoso, diga-se de passagem.

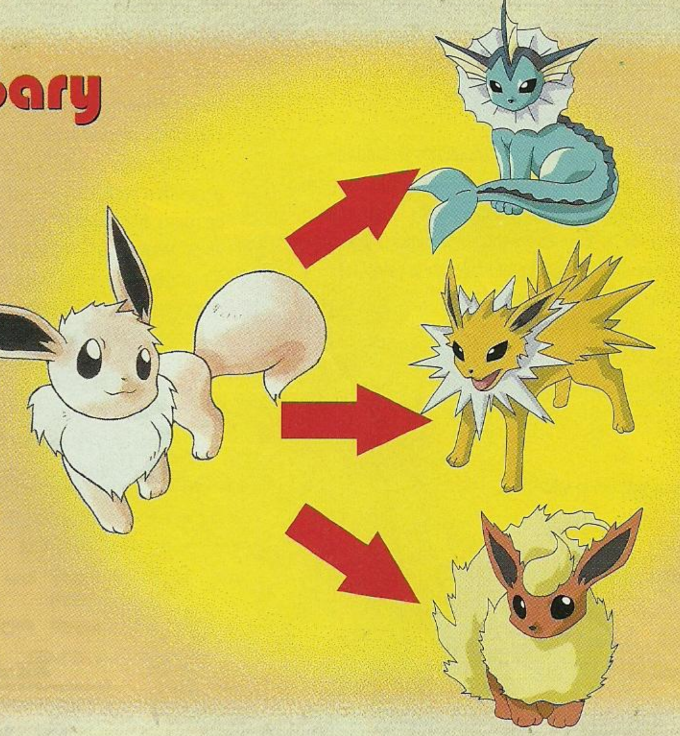


As três faces de Gary

Enquanto você ganhou um Pikachu, seu rival Gary Carvalho recebeu um Eevee no início do jogo. Dependendo do que acontecer durante sua jornada, este Pokémon poderá evoluir de três maneiras diferentes:

- Se você perder na primeira briga com Gary (no Laboratório), o Eevee dele se tornará um Vaporeon (Pokémon Tipo Água).
- Se você ganhar dele na primeira e na segunda luta, na Cidade Viridian, ele se tornará um Jolteon (Pokémon Tipo Elétrico).
- Se você vencer a primeira luta e perder em Viridian, o Eevee de Gary evoluirá para um Flareon (Pokémon Tipo Fogo).

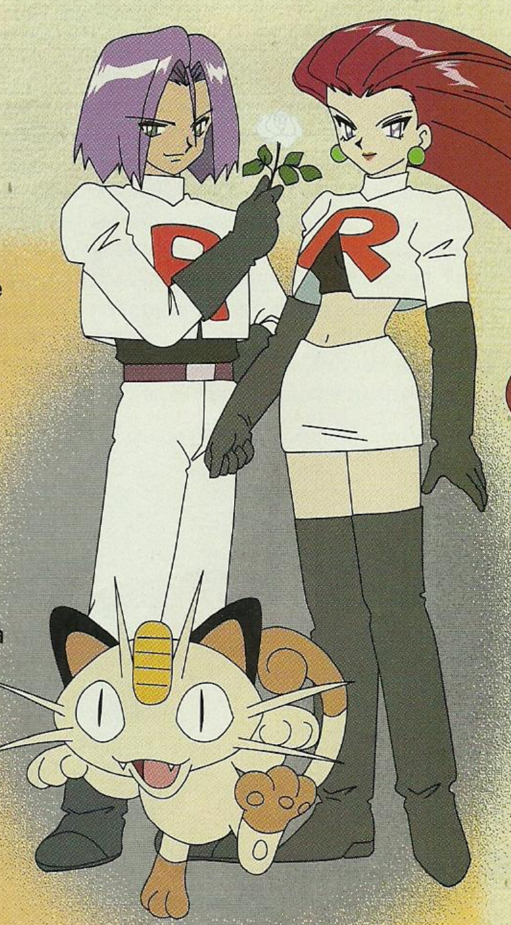
Na versão amarela, Gary aparecerá sete vezes para desafiá-lo, isso sem contar a primeira luta no Laboratório. Ele usará Pokémon diferentes daqueles que usados nas versões Azul e Vermelha. Prepare-se para encontrá-lo nos seguintes lugares: Cidade Viridian, Rota 24, S.S. Anne, Torre Pokémon, Silph Co., Rota 22 e Indigo Plateau.



A Equipe Rocket decola mais uma vez!

"Para salvar o mundo da devastação,
para unir os povos de nossa nação,
para denunciar os males da verdade e do amor,
para estender nosso poder às estrelas!
Jesse
James
É a Equipe Rocket decolando na velocidade da luz!
Rendam-se agora ou preparem-se para lutar."

Qualquer um que tenha assistido ao menos um episódio de Pokémon, conhece o lema da atrapalhada e engraçadíssima Equipe Rocket. Todo mundo sentiu a falta deles em Pokémon Azul e Vermelho, mas desta vez a dupla de vilões não ficou de fora. Mas não vá esperando que eles apareçam o tempo todo, como acontece no desenho. Na versão amarela, eles fazem apenas algumas participações especiais, que quase não modificam o andamento do jogo. Veja onde:



1. Montanha da Lua (Mt. Moon)

A primeira vez que a dupla atrapalhada aparece é bem perto da saída da Montanha da Lua, logo após você escolher um dos dois fósseis Pokémon (lembre-se que o Dome Fossil dá origem a um Kabuto e um Helix Fossil dá origem a um Omanyte). Como acontece no desenho, eles sempre atacarão com três Pokémon: Meowth, Koffing e Ekans. A briga será moleza se você usar um Pokémon Lutador ou algum com golpes psíquicos (Confusion, por exemplo).

2. Game Corner (Cidade Celadon)

Jesse e James reaparecerão um pouco antes de você enfrentar Giovanni, o líder da equipe Rocket, no andar B4 do Game Corner. Eles usarão os mesmo três Pokémon, todos no Level 25. Se você tiver algum monstrinho do tipo Psíquico, a disputa será rápida.

3. Torre Pokémon (Pokémon Tower – Cidade Lavender)

Olha eles de novo! Desta vez, a dupla surge no sétimo andar da Torre Pokémon, um pouco antes de você encontrar com o Sr. Fuji. Mesmo com dois Pokémon evoluídos (o Ekans e o Koffing tornaram-se Arbok e Weezing respectivamente), a luta será baba se você usar um Pokémon Psíquico.

4. Silph Co. (Cidade Saffron)

Mais uma vez, a Equipe Rocket aparecerá antes de seu confronto com Giovanni. Os três Pokémon da dupla estarão no Level 31 e cheios de vontade de lhe dar uma lição. Mas não há nada para se preocupar se você tiver algum monstro com poderes psíquicos em seu grupo. Depois da quarta derrota, eles nunca mais encherão seu saco.

Trocar é o maior barato!

Durante o jogo, você encontrará muitos treinadores dispostos a fazer trocas com você. No cartucho amarelo, estes "trocadores" estarão nos mesmos locais, mas negociarão Pokémon diferentes das versões anteriores. Veja onde estão e qual tipo de barganha estes negociadores podem proporcionar:

Rota 2
Clefairy por um Mr. Mime

Rota 5
Cubone por um Machoke

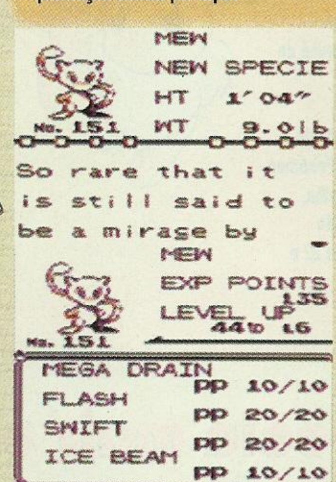
Rota 11
Lickitung por um Dugtrio

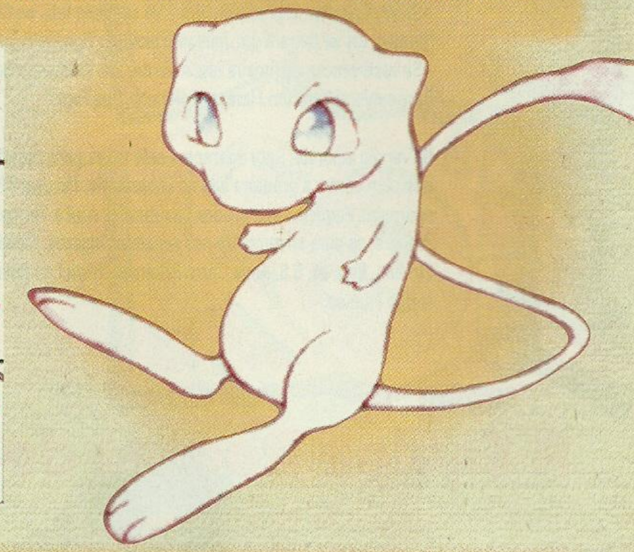
Rota 18
Tangela por um Parasect

Ilha Cinnabar
Golduck por um Rhydon
Growlithe por um Dewgong
Kanghaskhan por um Muk

O Pokémon misterioso

Mew, o Pokémon Psíquico número 151 não é uma lenda, como muita gente pensava! Este raríssimo e superpoderoso Pokémon aprende golpes do Tipo Normal e Psíquico, mas também possui a capacidade de aprender todas as habilidade ensinadas em qualquer TM e HM existentes. Tudo isso o torna o Pokémon mais desejado e procurado por todos os treinadores. Se você quer saber onde encontrá-lo, pode ir tirando o cavalinho da chuva. Infelizmente, você nunca encontrará o Mew em seus cartuchos de Pokémon, seja no Vermelho, no Azul ou no Amarelo. A única maneira de pegar o bichinho é participando de alguma das Convenções Pokémon que a Nintendo promove nos Estados Unidos e Japão. Os sortudos que tiveram a chance de ir em um destes eventos receberam o Mew direto em seus Game Boy, por meio de um Cabo Link. Quem sabe um dia a gente não faz uma promoção destas por aqui?

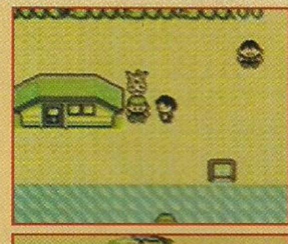




Uhu, Pikachu é animal!

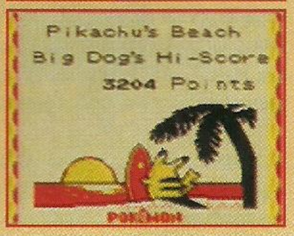
Quem jogou Pokémon Snap para N64 se lembra da primeira aparição de Pikachu no jogo: na praia, ao lado de uma prancha de surfe. Parece que o ratinho tomou gosto pelo esporte e criou uma habilidade que poucos poderiam imaginar. É isso mesmo! Existe um tipo super-raro e único de Pikachu que pode surfar! Além de saber se equilibrar sobre as ondas, o Pikachu surfista também consegue aprender as habilidades exclusivas dos Pokémon tipo Água. Tem mais: se este Pikachu radical visitar um local especial na Cidade Fuchsia, ele poderá jogar em uma fase secreta chamada Pikachu's Beach (A Praia de Pikachu), onde você poderá fazer mil e uma manobras em cima de uma prancha. Este minigame só pode ser acessado única e exclusivamente por este Pikachu especial. Quer saber onde encontrar este Pokémon no cartucho amarelo? Em nenhum lugar. Assim como o Mew, o Pikachu Surfista só pode ser conseguido em concursos promovidos pela revista americana Nintendo Power.

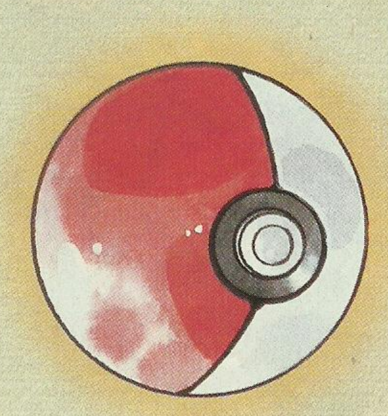
Pablo Miyazawa













DADOS

Tipo de jogo:	Aventura/RPG
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	Game Freaks
Tamanho:	8 megabits
Recomendado para:	Todas as idades
Compatível com Game Boy Classic?	Sim
Compatível com Game Boy Printer?	Sim
Salva?	Sim

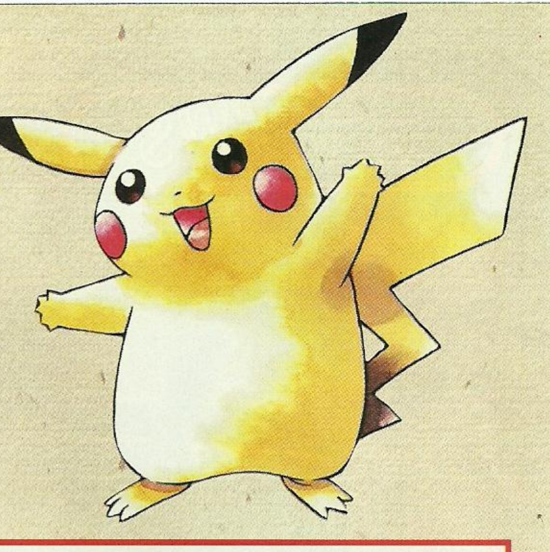
AVALIAÇÃO

Gráficos	8,5
Som	8,5
Jogabilidade	8,5
Diversão	9,5
Replay	9,5

Nota final **9,0**

TABELA DE FREQÜÊNCIA POKéMON

Saiba quais monstrinhos podem ou não ser encontrados em cada uma das versões

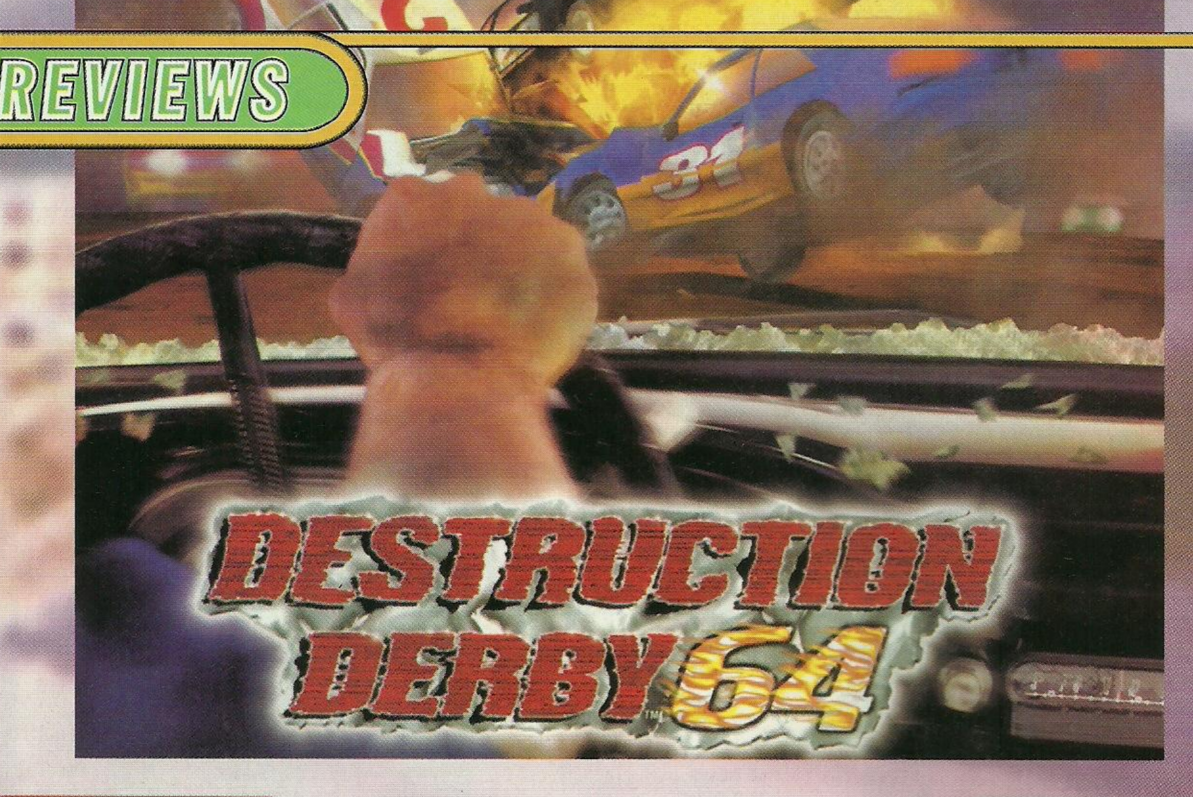


Para entender a tabela:

- **M** Um M significa que muitos Pokémon deste tipo podem ser encontrados nesta versão do jogo.
- **P** Um P significa que poucos Pokémon deste tipo podem ser encontrados nesta versão.
- **E** Um E indica que este Pokémon não pode ser encontrado para captura - somente por evolução.
- **O** Um O mostra quais os Pokémon que deverão ser escolhidos em certos momentos do game.
- **p** Um p minúsculo significa que você poderá pescá-lo nas áreas com água.
- **X** Um X significa que este Pokémon não poderá ser encontrado de maneira alguma nesta versão do jogo.

POKéMON	COR DO CARTUCHO		
	AMARELO	VERMELHO	AZUL
1. Bulbassaur	P	O	O
2. Ivysau	E	E	E
3. Venusaur	E	E	E
4. Charmander	P	O	O
5. Charmeleon	E	E	E
6. Charizard	E	E	E
7. Squirtle	P	O	O
8. Wartortle	E	E	E
9. Blastoise	E	E	E
10. Caterpie	M	P	M
11. Metapod	M	P	M
12. Butterfree	E	E	E
13. Weedle	X	M	P
14. Kakuna	X	M	P
15. Beedrill	X	E	E
16. Pidgey	M	M	M
17. Pidgeotto	P	P	P
18. Pidgeot	E	E	E
19. Rattata	M	M	M
20. Raticate	M	M	M
21. Spearow	M	M	M
22. Fearow	M	M	M
23. Ekans	X	M	X
24. Arbok	X	P	X
25. Pikachu	O	M	M
26. Raichu	E	P	P
27. Sandshrew	P	X	M
28. Sandslash	E	X	P
29. Nidoran (fêm)	M	P	M
30. Nidorina	M	P	P
31. Nidoqueen	E	E	E
32. Nidoran (mac)	M	M	P
33. Nidorino	M	P	P
34. Nidoking	E	E	E
35. Clefairy	P	P	P
36. Clefable	E	E	E
37. Vulpix	P	X	M
38. Ninetales	E	X	E
39. Jigglypuff	P	P	P
40. Wigglytuff	E	E	E
41. Zubat	M	M	M
42. Golbat	M	P	P
43. Oddish	M	M	X
44. Gloom	P	P	X
45. Vileplume	E	E	X
46. Paras	M	M	M
47. Parasect	P	P	P
48. Venonat	M	M	M
49. Venomoth	P	P	P
50. Diglett	M	M	M
51. Dugtrio	P	P	P
52. Meowth	X	X	M
53. Persian	X	X	E
54. Psyduck	M	Pp	Mp
55. Golduck	P	P	P
56. Mankey	M	M	X
57. Primeape	P	E	X
58. Growlithe	P	M	X
59. Arcanine	E	E	X
60. Poliwag	p	p	p
61. Poliwhirl	p	p	p
62. Poliwrath	E	E	E
63. Abra	M	P	P
64. Kadabra	P	E	E
65. Alakazam	E	E	E
66. Machop	M	M	M
67. Machoke	P	P	P
68. Machamp	E	E	E
69. Bellsprout	M	X	M
70. Weepinbell	P	X	P
71. Victreebel	E	X	E
72. Tentacool	Mp	Mp	Mp
73. Tentacruel	p	E	E
74. Geodude	M	M	M
75. Graveler	M	P	P
76. Golem	E	E	E
77. Ponyta	M	M	M
78. Rapidash	E	E	E
79. Slowpoke	Mp	Mp	Mp
80. Slowbro	Pp	p	Pp
81. Magnemite	M	M	M
82. Magneton	M	P	P
83. Farfetch'd	P	P	P
84. Doduo	M	M	M
85. Dodrio	P	E	E
86. Seel	P	M	M
87. Dewgong	P	P	P
88. Grimer	M	P	M
89. Muk	P	P	P
90. Shelder	p	Mp	Pp
91. Cloyster	E	E	E
92. Gastly	M	M	M
93. Haunter	P	P	P
94. Gengar	E	E	E
95. Onix	P	P	P
96. Drowzee	P	P	P
97. Hypno	E	P	P
98. Krabby	Mp	p	Mp
99. Kingler	Pp	p	Pp
100. Voltorb	M	M	M
101. Electrode	E	P	P
102. Exeggcute	M	P	P
103. Exeggutor	E	E	E
104. Cubone	P	P	P
105. Marowak	P	P	P
106. Hitmonlee	O	O	O
107. Hitmonchan	O	O	O
108. Lickitung	P	P	P
109. Koffing	X	M	P
110. Weezing	X	P	P
111. Rhyhorn	P	M	M
112. Rhydon	P	P	P
113. Chansey	P	P	P
114. Tangela	P	P	P
115. Kangaskhan	P	P	P
116. Horsea	p	Mp	p
117. Seadra	p	Pp	p
118. Goldeen	p	p	p
119. Seaking	p	p	p
120. Staryu	Mp	Mp	Mp
121. Starmie	E	E	E
122. Mr. Mime	P	P	P
123. Scyther	P	P	X
124. Jynx	X	P	P
125. Electabuzz	X	P	X
126. Magmar	X	X	P
127. Pinsir	P	X	P
128. Tauros	P	P	P
129. Magikarp	p	p	p
130. Gyarados	p	E	E
131. Lapras	p	P	P
132. Ditto	P	M	M
133. Eevee	P	P	P
134. Vaporeon	O	O	O
135. Jolteon	O	O	O
136. Flareon	O	O	O
137. Porygon	P	P	P
138. Omanyte	O	O	O
139. Omastar	E	E	E
140. Kabuto	O	O	O
141. Kabutops	E	E	E
142. Aerodactyl	P	P	P
143. Snorlax	P	P	P
144. Articuno	P	P	P
145. Zapdos	P	P	P
146. Moltres	P	P	P
147. Dratini	p	p	p
148. Dragonair	p	E	E
149. Dragonite	E	E	E
150. Mewtwo	P	P	P

MANDE CARROS PARA O FERRO-VELHO SEM DÓ











Primeiro aviso: **Destruction Derby 64** não tem uma grande jogabilidade, não tem gráficos maravilhosos e o som também não é um espetáculo, mas tudo dá para o gasto.
Segundo aviso: Apesar de não ganhar uma nota alta e de ficar devendo em alguns pontos, **DD64** é muito viciante e faz com que todo mundo se divirta por um bom tempo sem ter que pensar muito. Quer dizer, se você terminou **Zelda 64**, **GoldenEye**, **Duke Nukem: Zero Hour** e está meio cansado de resolver quebra-cabeças, tente a sorte aqui.
DD64 é destruição pura. É só escolher um carango e se enfiar nas maiores confusões motorizadas da história. O negócio é não fugir da encrenca e trombar de frente com o maior número de rivais possível. Então, quando rolar um monte de batidas na sua frente, não tente desviar e entre com tudo no rolo para sair com bons pontos. No começo, seu veículo não será dos mais resistentes mas com alguma perspicácia dá para ficar em primeiro lugar.

Pontuação

Existem duas maneiras de pontuar em **DD64**. A primeira (e óbvia) é acertando os outros carangos de todas as maneiras possíveis. Mas isso, principalmente no início, faz com que seu carro também vá se destruindo rapidamente. Aí, o jeito é aliar porrada com a outra maneira de pontuar, que é usando os vários Checkpoints espalhados pela pista. Para isso é preciso correr sempre na direção correta do trajeto e não na contramão, como muitos dos rivais fazem. Resumindo: se seu carango estiver no bico, com aquela fumaça preta saindo, não bata mais. Apenas desvie e chegue aos Checkpoints para pontuar sem problemas.
Em último caso, quando seu tempo tiver terminado, não der para alcançar um Checkpoint e seu carro estiver andando devagarzinho, preste atenção nos carros que vêm na direção contrária e jogue-se sobre eles. Isso dá um tempinho a mais e talvez você consiga chegar a um Checkpoint.
Para as disputas existem várias pistas em rua e em arenas, neste último caso ninguém precisa se preocupar com Checkpoints e é só sair destruindo.
Como dá para perceber, **Destruction Derby 64** é diversão desencanada, sem itens para pegar e até meio repetitivo, mas você não vai descansar enquanto houver um carro sobrando na sua frente.

COMANDOS



AVALIAÇÃO

Gráficos	7,0
Som	6,6
Jogabilidade	7,3
Diversão	8,0
Replay	7,5

Nota final: **7,4**

DADOS



Tipo de jogo:	Corrida/Ação
Publisher:	THQ
Desenvolvimento:	Looking Grass
Cartucho de memória:	Sim
Tamanho:	Dado não disponível
Recomendado para:	Todas as idades





POLITICAMENTE INCORRETO, MAS DIVERTIDO PACA





Quando o game de corrida sobre duas rodas **Road Rash** foi lançado para 16 bit, todo mundo ficou de queixo caído. Não só pelos gráficos, mas pela alta dose de violência. Ao contrário dos outros jogos do gênero, o mais importante não era chegar nas primeiras colocações, o que importava mesmo era distribuir pauladas nos pilotos adversários e fazer de tudo para tirá-los da competição.

O sucesso foi tão grande que logo surgiu uma seqüência para um console de 32 bits. Mas isso é coisa do passado. Se você é dono de um N64, vai poder jogar a melhor versão já lançada do clássico, **Road Rash 64**.

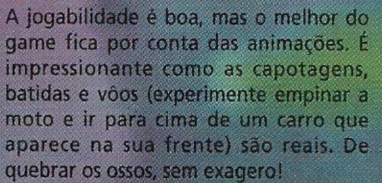
O novo jogo mantém a boa e velha fórmula politicamente incorreta: você pilota uma moto de corrida ou do estilo Harley-Davidson – às vezes sem capacete – e sai batendo em todos os caras que aparecem na sua frente. Dá para usar cacetetes, tacos de golfe, nunchacos, martelos, clavas cheias de pregos, gases paralizantes e outras armas que podem ser coletadas na pista. Se um número com sinal de multiplicação aparecer na sua frente, não vacile. Este item aumenta o poder de qualquer arma.

Portanto, além de atacar e se defender das gangues de motoqueiros, é preciso ficar esperto com os carros, curvas, desvios na pista, placas de sinalização e postes de iluminação. Não deixe a adrenalina agir sobre os seus sentidos. Principalmente se o som estiver no último volume. A trilha sonora (não confundir com os efeitos de som, que são fraquinhos) está mais do que perfeita. Um rock n' roll nervoso embala o game do começo ao fim.



Quebrando os ossos

A jogabilidade é boa, mas o melhor do game fica por conta das animações. É impressionante como as capotagens, batidas e vôos (experimente empinar a moto e ir para cima de um carro que aparece na sua frente) são reais. De quebrar os ossos, sem exagero!



O que não evoluiu muito desde a geração dos 32 bits foi o visual. Os cenários de **Road Rash 64**, que incluem trechos urbanos, montanhosos e litorâneos, estão simples e pouco detalhados mesmo com o uso do Cartucho de Expansão de Memória. Os prédios, por exemplo, são muito parecidos uns com os outros e isso acaba diminuindo o realismo das corridas pela cidade.

A neblina (não intencional), presente em todos os percursos também não é legal. Ainda assim, nenhum desses fatores chega a prejudicar o game.

Outro ponto negativo é que as provas são muito curtas. Quando a coisa começa a esquentar, a linha de chegada aparece na sua frente. O negócio então é não bobear. Soque o adversário até depois de finalizar a corrida.

Lembre-se de que aqui, quanto mais violento você for, melhor. Faça de tudo para causar acidentes, machucar os pilotos e resistir à prisão. Na verdade, é melhor "eliminar" o policial. Você até corre o risco de ser eleito o motoqueiro mais procurado! E no final das contas, o seu prêmio vem muito maior.

Tente chegar pelo menos em terceiro lugar para poder conferir todas as pistas, níveis de dificuldade (cinco níveis no total) e motos (22 no total). Com o dinheiro dos prêmios, sua moto pode ser trocada por outra bem melhor e mais competitiva. Vá para o Bike Shop e escolha uma motocicleta bem equilibrada, rápida, mas fácil de guiar. Com uma máquina melhor, você pode bancar o esperto para recuperar o dinheiro desembolsado mais rapidamente. Basta disputar provas anteriores contra motos mais fracas.

Modos de jogo e o Multiplayer destruidor

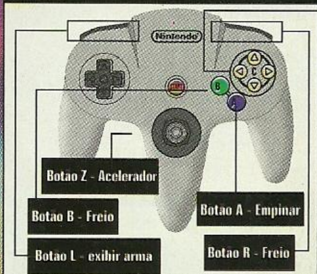
O modo Thrash funciona como uma espécie de Test Drive, ou seja, você pode simular uma corrida experimentando diversos tipos de máquinas e pistas diferentes. Funciona como uma corrida normal, mas chegando em uma das três primeiras colocações dá para abrir novas pistas para o modo Big Game, que é a corrida completa.

O Multiplayer de **RR64** é o que o torna um dos games mais viciantes do ano. Nele, você compete com até três amigos (ou não) em vários modos diferentes. É inacreditável, mas há uma corrida em que o objetivo é atropelar os pedestres. Ainda bem que é tudo de mentirinha!

Rogerio Motoda.



COMANDOS



AVALIAÇÃO

Gráficos	7,0
Som	8,5
Jogabilidade	7,5
Diversão	8,0
Replay	8,0

Nota final: 7,7

DADOS

JOGADORES





CARTUCHO DE EXPANSÃO



RUMBLE PAK





Tipo de jogo:	Corrida/Luta
Publisher:	THQ
Desenvolvimento:	Electronic Arts
Cartucho de memória:	Sim
Tamanho:	256 Megabits
Recomendado para:	Maiores de 13 anos



ARMY MEN SARGE'S HEROES

GUERRA DE BONECOS VERDES DE PLÁSTICO EMOCIONA MARMANJOS

Joguinho simpático este aqui. Você joga com aquelas soldadinhos verdes – os famosos "hominhos" – que todo garoto normal e de boa índole já brincou na infância. O game se passa num mundo no qual estes "hominhos" têm vida de verdade, embora continuem a ser de plástico, e neste lugar também rola uma guerra entre os bonecos totalmente verdes e os totalmente amarelos.

O negócio aqui é sair cumprindo os objetivos de cada fase e, normalmente, não é apenas um. Isso significa que o lance é cumprir tudo o que tiver para chegar ao final da etapa e só então salvar no Cartucho de Memória.

Só para variar, o dificuldade vai aumentando conforme você evolui no jogo e os inimigos vão ficando cada vez mais armados e com um número sempre maior de soldados.

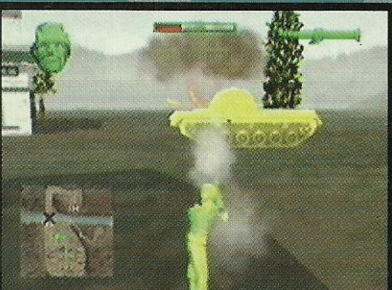
Mas também não é para se preocupar tanto. Seu soldado é esperto e encontra armas pela frente como Lança-chamas (os inimigos derretem), metralhadoras, bazucas, rifles de alta precisão (igual a Sniper de **GoldenEye 007**), sensor de minas, entre outros armamentos. Além disso, o seu verdinho pula, rasteja, dependura-se em beiradas de lugares, rola deitado e todos estes movimentos são muito bons na hora de escapar dos inimigos e quando for arquitetar um ataque a uma base ou a um tanque de guerra.

MAS NEM TUDO SÃO FLORES

Como dissemos acima, **Army Men – Sarge's Heroes** é simpático, divertido e até meio viciante. Mas tem um probleminha que é a câmera que não ajuda muito na hora da ação. Várias vezes durante as batalhas, você tem de se virar rapidamente e a visão atrapalha justamente por ser lenta demais e aí o estrago já está feito. Isso complica um pouco a jogabilidade, mas tirando isso os comandos são fáceis de serem assimilados. Por sorte existem várias caixas de remédios espalhadas pelos cenários e dá para recuperar a vida. Os gráficos nem são dos melhores e têm até algumas falhas, mas não comprometem em nada e o som é bonzinho.

São muitas fases que garantem uma bela diversão com vários tiros, armas diferentes e aquela lembrancinha da infância de brincar com aqueles soldadinhos de plástico que, afinal de contas, sempre foram gente fina.

ODAIR BRAZ JUNIOR



Acabe com os tanques usando a bazuca



Há muitos remédios espalhados pelo cenário



Os inimigos se derretem com o Lança-chamas



Deite o soldado, e use C" ou » + a Alavanca de controle para rolar



Use a mira e acerte inimigos de longe



Há várias armas dentro dos galpões

COMANDOS



AVALIAÇÃO

		Nota final
Gráficos	7,0	7,3
Som	7,5	
Jogabilidade	7,0	
Diversão	8,0	
Replay	7,0	

DADOS

JOGADORES





CARTUCHO DE EXPANSÃO



RUMBLE PAK





Tipo de jogo:	Ação estratégia
Publisher:	3DO
Desenvolvimento:	3DO
Cartucho de memória:	Sim
Tamanho:	64 Megabits
Recomendado para:	Todas as idades

Goemon's Great Adventure

Ninjinha irado arrebenta em duas dimensões

Quando foi lançado no ano passado, **Mystical Ninja: Starring Goemon** não agradou. Houve quem reclamasse que o jogo era "japonês" demais, com muito falatório e pouca ação. Com este **Goemon's Greatest Adventure**, a Konami resolveu colocar um pouco mais de movimento na vida do ninja engraçadinho. Diferentemente do game anterior, **Goemon** é um jogo de plataforma em duas dimensões no estilo **Mario Bros.**, com movimentação na vertical (vista de lado). O esquema é simples: é seguir em frente, destruir o que aparecer no caminho e enfrentar um chefão no final. Entre cada fase, há uma cidade para ser explorada. Aí é que chega a parte complicada (e entediante): é preciso falar com um monte de gente para abrir a fase seguinte. Às vezes você deverá cumprir alguma minimissão ou ainda encontrar um personagem escondido. Isso tudo quebra um pouco o ritmo do jogo, mas não compromete totalmente a diversão. Vale destacar o modo cooperativo (um jogador ajuda o outro), que com um pouco de prática torna-se bem divertido. O senso de humor é total, tanto no visual dos personagens quanto nos diálogos infames. Os gráficos são bonitinhos e bem coloridos e a trilha sonora ajuda a entrar no clima de "Japão Antigo". Tudo isso faz de **Goemon** um game bastante simpático, que vai agradar fácil os fãs de jogos de plataforma. Se o blá-blá-blá fosse deixado de lado, poderia ser ainda melhor.

Pablo Miyazawa





DADOS

JOGADORES



CARTUCHO DE EXPANSÃO



RUMBLE PAK

Tipo de jogo:	Ação/Aventura
Publisher:	Konami
Desenvolvimento:	Konami
Cartucho de memória:	Sim
Tamanho:	96 megabits
Recomendado para:	Todas as idades

AVALIAÇÃO

		Nota final
Gráficos	8,0	7,6
Som	8,0	
Jogabilidade	7,8	
Diversão	7,7	
Replay	7,0	

Gex 3: Deep Cover Gecko

Agora nosso herói tem de salvar sua namorada

A lagartixa maluca volta a atacar no N64 e desta vez tem de salvar sua namorada a agente Xtra. A garota, além de ser uma deusa nas horas vagas, é uma famosa atriz que acaba sendo seqüestrada por um ser misterioso. O vilão pretende acabar com a raça do nosso herói de qualquer maneira, mas nossa amiga lagartixa não tem medo do perigo e vai fazer de tudo para vencer o adversário e resgatar sua garota.

Para se dar bem, você tem de andar por vários cenários vasculhando tudo o que puder. Mas sua missão não é muito fácil: as fases são longas e há muitos lugares para ir. Quer dizer, Gex terá que subir em lugares difíceis de alcançar, nadar, esquiar, voarf e assim tentar encontrar o caminho que leva ao vilão e sua amada.

Como já é de costume nos games da lagartixa, há inúmeras referências a filmes do cinema e seriados. Desta vez, a maior parte das piadas fazem lembrar Austin Powers, o agente secreto destrambelhado interpretado por Mike Myers. Os gráficos são bons (melhores que os da versão anterior) e a jogabilidade também é legal, principalmente porque não há trancos na câmera. Mas **Gex 3: Deep Cover Gecko** padece de um problema que é a falta de inovação, já que a estrutura do game é bem parecida com a de **Gex: Enter the Gecko**. E isso acaba sendo meio chato.

Odair Braz Junior

AVALIAÇÃO

		Nota final
Gráficos	8,0	6,1
Som	7,0	
Jogabilidade	7,0	
Diversão	6,5	
Replay	5,5	

DADOS

JOGADORES



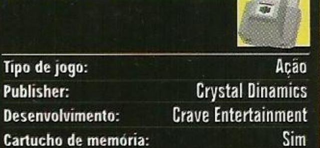

CARTUCHO DE EXPANSÃO



RUMBLE PAK

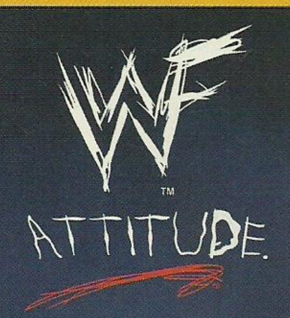
Tipo de jogo:	Ação
Publisher:	Crystal Dinamics
Desenvolvimento:	Crave Entertainment
Cartucho de memória:	Sim
Tamanho:	128 Megabits
Recomendado para:	Todas as idades





REVIEWS

LUTA LIVRE COMO NUNCA SE VIU



Para os fãs de Luta livre: **WWF Attitude** é infinitamente superior a **WCW Mayhem** e é também um dos melhores lançamentos do gênero de todos os tempos. Todos os lutadores oficiais estão aqui e rola até uma homenagem póstuma a Owen Hart, um dos maiores mitos do esporte em todos os tempos e morto este ano num acidente: ele estava descendo no ringue preso a um cabo que arrebentou. Hart caiu e se estatelou. Triste. E o que é melhor em **WWF Attitude**? Bem, os gráficos são muito bons, com lutadores que não parecem caixotes de polígonos unidos, o que já é uma grande vantagem. A jogabilidade é precisa e mais veloz do que o normal e permite seqüências de golpes mais rápidas, o que não causa aquela irritação habitual por causa de demora na resposta dos comandos. Um lance legal é que, como você sabe, este tipo de jogo tem vários golpes por personagens e é difícil de fazê-los direito. Por isso é que há uma opção que ensina todos os movimentos, o que facilita sua vida um bocado.

DADOS

JOGADORES






CARTUCHO DE EXPANSÃO



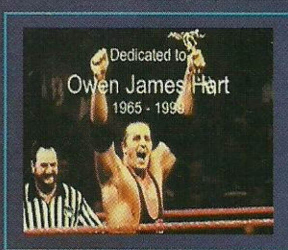
RUMBLE PAK



Tipo de jogo:	Luta livre
Publisher:	Acclaim
Desenvolvimento:	Acclaim
Cartucho de memória:	Sim
Tamanho:	128 Bits
Recomendado para:	Acima de 13 anos

AVALIAÇÃO

		Nota final
Gráficos	7,5	7,2
Som	7,0	
Jogabilidade	8,0	
Diversão	7,0	
Replay	7,0	







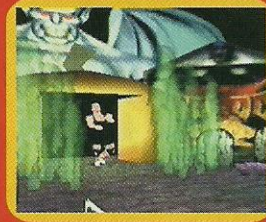




WCW Mayhem

Não acrestenta muita coisa ao gênero

Ultimamente os games de Luta livre não trazem grandes novidades em relação à enxurrada de cartuchos que já existem por aí e este **WCW Mayhem** não é excessão. Ou seja: se você é um viciado total em jogos deste tipo, não vai ter do que reclamar porque estão lá todos os lutadores famosos como Sting, Bret Hart e outros caras famosos. Já no início são vários personagens para você escolher e dá até para criar um totalmente novo e salvá-lo no seu Cartucho de Memória. O problema é que a jogabilidade não é das mais velozes e isso compromete um pouco, principalmente porque o lutador não responde imediatamente aos seus comandos. Mas de modo geral isso já acontece com as outras versões de Luta livre e se você já estiver acostumado não vai ter grande dificuldade em se adaptar. Os gráficos não são uma grande beleza só que também não atrapalham, então já está valendo.









DADOS

JOGADORES





CARTUCHO DE EXPANSÃO



RUMBLE PAK

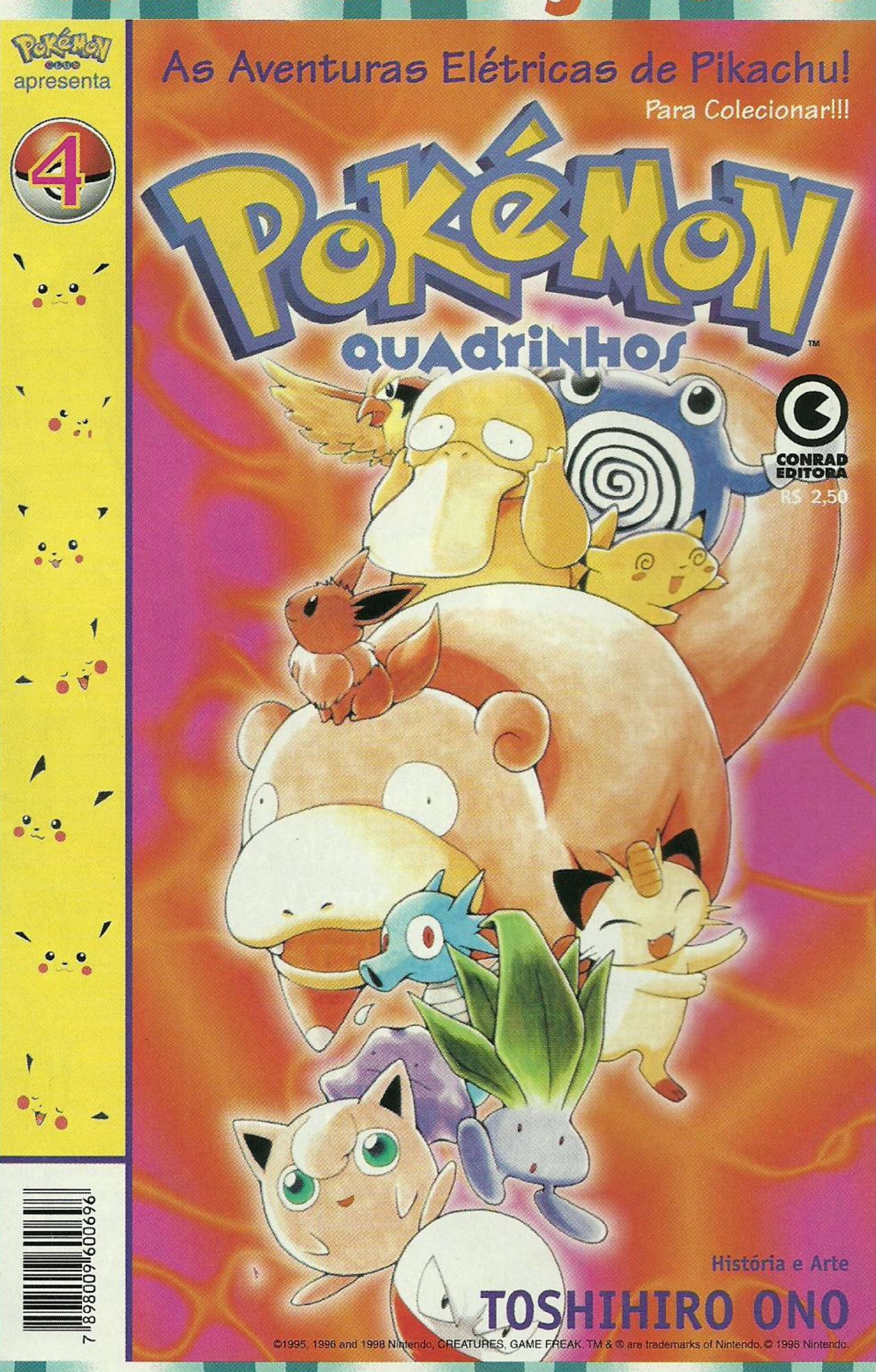


Tipo de jogo:	Luta livre
Publisher:	Electronic Arts
Desenvolvimento:	Electronic Arts
Cartucho de memória:	sim
Tamanho:	128 Bits
Recomendado para:	Acima de treze anos

AVALIAÇÃO

		Nota final
Gráficos	7,0	6,9
Som	7,0	
Jogabilidade	6,8	
Diversão	6,9	
Replay	6,8	

O gibi mais bacana da atualidade já saiu!

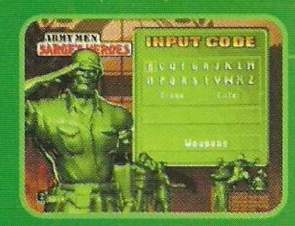


Corra e pegue o seu antes que suma!!!!

Já nas bancas!!!

ARMY MEN SARGE'S HEROES







Todas as Armas
Na tela de Passwords, entre com a senha NSRLS.

Munição
Na tela de Passwords, digite a senha MMLVSRM.

Modo Nanico
Na tela de Passwords, entre com a senha DRVLLVSMM.



Jogue com Plastro
Na tela de Passwords, digite PLSTRLVSVG.



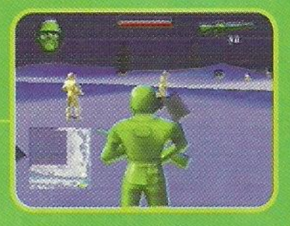
Jogue com Vikki
Na tela de Passwords entre com a senha GRNGRLRX.

Escapada relâmpago
A qualquer momento, segure ao mesmo tempo R, L e C↓. Você será tele-transportado para o ponto onde de partida da missão.

Passwords

Fase	Password
Spy Blue	TRGHTR
Bathroom	TDBWL
Riff Mission	MSTRMN
Forest	TLLTRS
Hoover Mission	SCRDCT
Thick Mission	STPDMN
Snow Mission	BLZZRD
Shrap Mission	SRFPNK
Fort Plastro	GNRLMN
Scorch Mission	HTTTRT
Showdown	ZBTSRL
Sandbox	HTKTTN
Kitchen	PTSPNS
Living Room	HXMSTR
The Way Home	VRCLN











NINTENDO 64

Monster Truck Madness 64

Coloque as Passwords abaixo na tela Enter Code. As informações que estão entre parênteses representam os símbolos gráficos que aparecem na tela de Passwords.

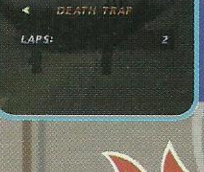



Passwords do nível Expert

Entre os seguintes códigos na tela de Passwords.

Pista

Junk Yard: JGJKLJP (estrela).
The Heights: MSMN (seta para direita) M7QW
Voodoo Island: PKPQRP (seta para cima) T793
Greenhill Pass: SKST (estrela) SDW (seta para cima) C61R
Wasteland: VOVWXVGZDF9463R
Aztec Valley: YGY209YJ2G (seta para esquerda) C796462
Alpine Challenge: 101231M5JLF (seta para cima) C979S0D
Death Trap: 404564P8M (seta para direita) (seta para esquerda) DFC (seta para cima) CV32KC



Passwords do nível Intermediário

Pista

Ruins: GBGJ5MTL
Junk Yard: JNJMQL7S
The Heights: MJMPT (seta para direita) XRN
Voodoo Island: PJPSWR0 (estrela) 89R
Greenhill Pass: SBSV2 (estrela) 3XBC (seta para cima) 4 (seta para baixo)
Wasteland: VBVY2X60 (seta para baixo) FD7B2M
Alpine Challenge 1N1483C6KLJDH89 (seta para cima) G4N







Para ativar todos os Cheats, vá para o menu principal e coloque o cursor sobre a opção Options. Daí faça as seqüências correspondentes para habilitar cada truque.



Pilote um guincho
C↑, C↓, Z, R, C←, C→, C↑, C↓.

Mirror mode
Z, R, Z, Z, R, Z, Z e Z.

Carros transparentes
C←, Z, Z, C↑, C←, R, C↓e C↑.

Turbo ilimitado
C→, Z, C↑, C↓, R, C←, Z e C→.

Estruturas transparentes
C↑, Z, C↓, C←, C↑, Z, C↓e C←.

Corrida noturna
C↑, C↑, C↓, C↓, C←, C→, C←e C→.



Hybrid Heaven



Jogue como alien - (o truque só funciona se você já tiver terminado o jogo no nível de dificuldade Ultimate)
Na tela título, pressione L, R, L, R e Z.

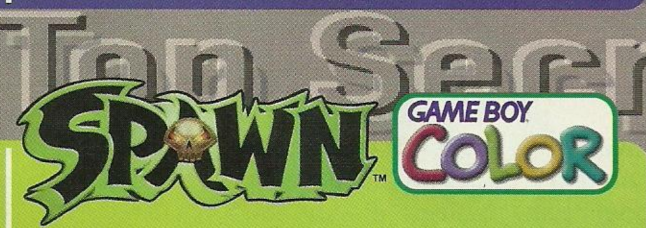
Jogue como presidente - (o truque só funciona se você já tiver terminado o jogo no nível de dificuldade Ultimate)
Na tela título, aperte L, R, L, R e Start.

GAME BOY COLOR

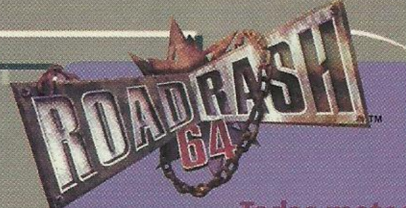
Asteroids

Habilite o Cheat Menu

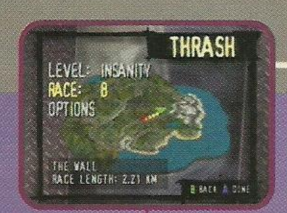
Na tela de Password, digite CHEATONX. Para acessar o Menu, pressione Select durante o jogo e escolha as fases, pressionando ↑/↓. Para selecionar a zona, pressione →/←.
Para selecionar a invencibilidade, aperte o botão A.
Nave Excalibur
Na tela de Passwords, digite PROJECTX para selecionar esta nave.

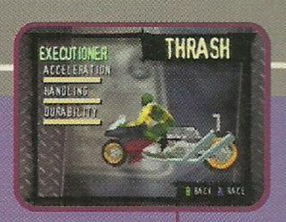


Passwords
Sexto Capítulo - Coração, Caveira, Spawn, Spawn.
Sétimo Capítulo - Caveira, Spawn, Spawn, Coração.









Todas motos e pistas (no modo Thrash)
Na tela título, pressione C↑, C←, C←, C→, L, R, C↓ e Z. Se a seqüência for feita corretamente você vai ouvir um som confirmando o truque.



Passwords
Faça umas das seqüências abaixo e habilite níveis e motos no modo Multiplayer.

Nível 3
R, C→, C→, C→, R, C←, C↓ e Z.

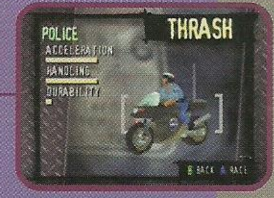
Nível 4
R, C←, C→, C↓, C→, C→, C←, C←.



Nível 5
Z, C→, C↓, C←, C→, C→, Z e L.



Corra como policial (no modo Thrash)
Aperte Z, C←, C↓, C←, Z, L, R e C↓.





Corra com motos menos potentes
Para correr com Scooters, aperte C↓, C→, C↑, C←, Z, Z, L e C←.



Largada turbinada
Para deixar os adversários comendo poeira logo na largada, segure o botão Z para acelerar e, ao mesmo tempo, pressione o botão A para empinar a moto. Você vai ficar entre as primeiras posições logo de cara.



Turok 2: Seeds of Evil

GAME BOY COLOR

Você pode jogar com todos os códigos abaixo habilitados ao mesmo tempo, mas é preciso entrar na tela de Passwords toda vez que um truque for feito. Quando o código estiver ativado, também dá para colocar a Password do jogo para continuar de onde havia parado.

Modo pássaro
Usando este código você vai poder entrar em qualquer área do jogo. Na tela de Passwords, coloque DLVTRKBBRD e depois aperte A, B e Select durante o jogo.

Escolha de nível
Depois de habilitar o código de escolha de nível com a Password DLVTRKBLVL, aperte A, B e Start ao mesmo tempo durante o jogo. Vai aparecer na tela a opção de mudança de nível. Colocando o direcional para esquerda ou direita, você pode ir para os níveis que quiser.

Munição infinita
A Password DLVTRKBWPS não vai encher Turok de armas e balas, mas vai fazer com que cada arma apanhada ganhe munição ilimitada.



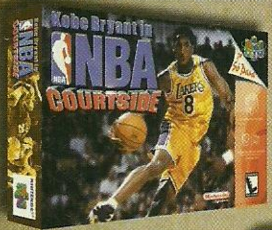
NATAL COM GAME BOM E BARATO? TÁ NA MÃO!

BIO FREAKS



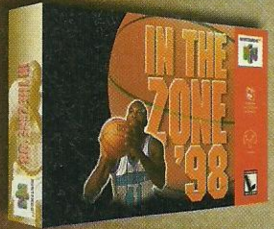
CRIATURAS HORRIPILANTES SE ENFRENTAM EM LUTAS MORTAIS.

NBA COURTSIDE



KOBE BRYANT LEVA VOCÊ AO INCRÍVEL MUNDO DA NBA!

NBA IN THE ZONE



PARTICIPE DO MAIS FAMOSO CAMPEONATO DE BASQUETE!

WIPEOUT 64



DISPUTE CORRIDAS SUPERSÔNICAS EM MAQUINAS FUTURÍSTICAS.

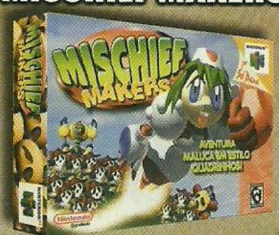
SÓ 3X R$ 19,67 CADA

MACE: THE DARK AGE



SÓ O GUERREIRO VENCEDOR CONQUISTA A VIDA ETERNA E PODERES INIGUALÁVEIS.

MISCHIEF MAKERS



UMA AVENTURA MALUCA EM ESTILO DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS!

AEROFIGHTER ASSAULT



PILOTE OS AVIÕES MAIS AVANÇADOS EM MISSÕES SUÍCIDAS!

FIGHTERS DESTINY



A ARTE DA LUTA LEVADA ÀS ÚLTIMAS CONSEQUÊNCIAS.

SÓ 3X R$ 23,00

BUCK BUMBLE



DIZEM QUE AS ABELHAS SÓ ATACAM QUANDO SÃO AMEAÇADAS. ESTA NÃO!

BOMBERMAN 64



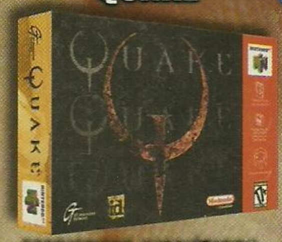
UM HERÓI INCRÍVEL EM EXPLOSIVAS AVENTURAS DE 64 BITS!

MULTI RACING CHAMPIONSHIP



PARTICIPE DE UM RALLY ESTILO ARCADE EM VÁRIOS TIPOS DE PISTAS.

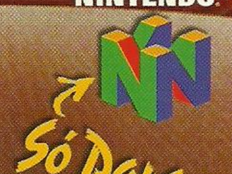
QUAKE

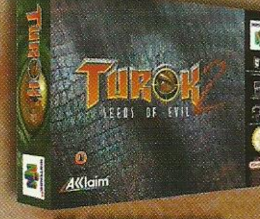


AMBIENTES HIPNÓTICOS E MONSTROS ASSUSTADORES VÃO ARREPIAR VOCÊ!









TUROK 2 + CARTUCHO DE EXPANSÃO = 3x R$ 43,00

OS DINOSSAUROS MAIS FEROZES DO N64 VOLTAM A ATACAR!



BLAST CORPS

DETONE O QUE ESTIVER NA SUA FRENTE E ABRA CAMINHO PARA A VITÓRIA.

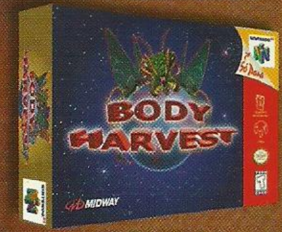


FORSAKEN + CARTUCHO DE MEMÓRIA = 3x R$ 33,00

EM 2113 O INIMIGO NÃO VIRÁ DO ESPAÇO, MAS DO PRÓPRIO PLANETA TERRA!

Nintendo® by gradiente

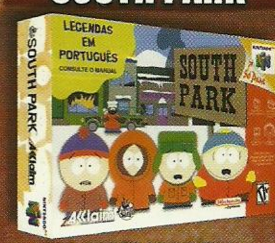
CADA





BODY HARVEST + RUMBLE PAK = 3x R$ 33,00

LUTE CONTRA INSETOS ALIENÍGENAS E SALVE A TERRA!





SOUTH PARK + CARTUCHO DE MEMÓRIA = 3x R$ 49,67

UM HERÓI INCRÍVEL EM EXPLOSIVAS AVENTURAS DE 64 BITS!

Preços válidos até 31/12/99 ou enquanto durarem os estoques - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA - Frete não incluso

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA **(0**11) 7266-7777** E RECEBA EM CASA





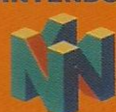
COMPRE PELA INTERNET: www.dshop.com

INTERACT

Acessórios de Primeiro Mundo

Licenciado por Nintendo
para uso do Nintendo 64

NINTENDO64



BEBA DEPOIS DE DIRIGIR.

AÇÚCAR

USYNA



- Auto Fire
- Totalmente programável
- Pedais com transferência de função
- Efeito vibration embutido



**V3FX RACING WHEEL™.
É MUITO MAIS EMOCIONANTE
JOGAR ASSIM.**



Exija este selo. Só ele garante a qualidade e procedência do seu produto InterAct.

(011) 5011.0076

e-mail: interact@bma.com.br